JOC FULL **A VAMPYRE STORY** O AVENTURĂ SAVUROASĂ CU VAMPIRI ȘI VAMPE!

LEVEL



special
INDIE-REVOLUTIA
ESTE ÎN FLOARE II

special
DEX-O-GRAFIC

ANOTHER WORLD
retro

SPACE MARINE
DEAD ISLAND
XENOBLADE
reviews DRIVER
SAN FRANCISCO
CHILD OF EDEN

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION™

DVD
TRAILERE DEMOS
MODS FREEWARE
DRIVERE PATCH
JOCURI EXTRA

Preț 14.99 lei
Octombrie 2011
5 948490 250039 01110

LEVEL

3 D Media Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov
Tel: 0268/415158, 0744-754983,
0723-570511 (număr portat în rețeaua Orange)
Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

Editor:
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)
Mihai Călin (koniec@level.ro)
Andrei Licherdopol (andrei@level.ro)

Colaboratori:
Alexandru Puiu (alexandru.puiu@chip.ro)
Cosmin Aioniță
Sebastian Bularca (locke@level.ro)
Paul Policarp, Marin Nicolae
Laura Bularca (lara@level.ro)

Au mai publicat: ANDY (caricaturi)

Grafică şi DTP:
Ramona Vintilescu (ramona.popovici@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana.albu@3dmc.ro)

Publicitate:
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:
Cristea Medeea (contabilitate@3dmc.ro)
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov
Pentru distribuție contactați-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:
0268-418728, 0368-415003,
luni-vineri, orele 13:00-16:30.

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda ZRt., Veszprem, Ungaria.

BRAT **LEVEL** este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

SNA Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare aprilie 2008 - aprilie 2009), **LEVEL** are 81.000 cititori/ediție.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

UN NOU ÎNCEPUT

De toamnă, adică. Pentru că toamna este, ca de obicei, un anotimp bogat în lansări de jocuri, mare parte dintre ele îndelung aşteptate de liceenii de clasa a XII-a ce încă mai visează la vacanță, deşi aceasta s-a terminat în urmă cu o lună. Dar nici şcoala, nici societatea nu mai sunt ce-au fost odată, mai ales pentru jumătatea aia care se va împiedica de Bac la anu'.
O bună parte dintre viitorii trolli ai societății ne va pândi apoi la colț de stradă, iar unii vor sfârşi cu dinții personali înfipți în coadă. Însă prefer să cred că astfel de probleme se rezolvă de la sine, în cazul nostru (cel mai probabil) prin dispariție, pentru că nu ne mai interesează. Aşa că mă întorc la ceea ce iubesc mai mult pe lume: vodca, banii şi jocurile, nu neapărat în ordinea asta. Mă uit apoi în ograda mai marilor din aşa-zisa industrie a jocurilor video şi observ tendința lor de a se feri de francize noi ca dracu' de tămâie... Şi nu mă refer la jocuri casual de genul Miky Dans din Fese 2 pentru Kinect, Wii şi Fu**ing Move or Else, ci la bijuterii precum Cryostasis, care răsar odată la câțiva ani bun, mai mult sau mai puțin finisate. Bine, totuşi, că mai sunt şi d-astea. Mai nou, marii publisheri preferă să „reinventeze" la nesfârşit francize vechi sau să urmeze modele deja fumate - dacă jocul Cutare a generat un munte de bani, rețeta trebuie neapărat urmată. Exemplul cel mai elocvent este drogul Call of Duty (Activision) şi cele mai recente iterații ale sale, ce continuă să „inspire" din ce în ce mai mulți publisheri, dornici să dea lovituri similare. De preferat, într-un timp cât mai scurt, cu jocuri a căror campanie solo să nu depăşească trei ore, dar suficient de cinematice încât să le smulgă acel „Mamă, ce film fain am jucat!". Dar cică asta vrea lumea...
Originalitatea nu mai prinde la publicul larg, iar asta nu face decât să ducă la dispariția tot mai multor studiouri care nu duc lipsă de imaginație şi talent, dar refuză să producă telenovele. Din fericire, lumea jocurilor indie umple golul cu titluri deosebite, adesea geniale, ce vin din partea unor studiouri conduse de jucători care crează pentru jucători.

P.S. Nu am nimic împotriva unui sequel bun.

■ **KiMO**

CUPRINS

TOP 3 REDACTOR



KiMO
1 Deus Ex: Human Revolution
2 Dead Island
3 Driver: San Francisco



Koniec
1 Deus Ex: Huma Revolution
2 Driver: San Francisco
3 Child of Eden



cioLAN
1 Dead Island
2 Deus Ex: Human Revolution
3 Warhammer 40k: Space Marine



Marius Ghinea
1 Deus Ex: Human Revolution
2 Dead Island
3 Another World



Caleb
1 Dead Island
2 Deus Ex: Human Revolution
3 Driver: San Francisco

REVIEWS CUM NOTĂM

În cazul verdictului dat unui joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile Grafică, Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și, cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai încărcăm căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



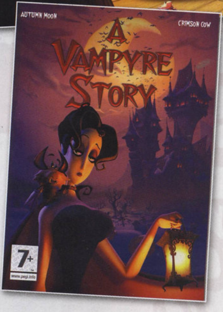
A VAMPYRE STORY



Transilvania a fost mutată în Alpi și i s-a dat un nume mai trendy, Draxsylvania, ca să atragă turiștii. Ținutul ardelenesco-alpin persistă fărâmițat încă de un sistem feudal, condus de baroni și contese. Asupra localnicilor apasă o inconștiență crasă, aceștia nesuspectând că anemia perpetuă ce se manifestă în cadrul populației e determinată de nimic altceva decât de setea de sânge vampirească. Obiceiuri locale: decorarea caselor cu cruci, băile în usturoi și adoptarea liliecilor pe post de animale de companie.

Este clar că un vampir la locul lui, proaspăt ieșit de sub fusta mamei dispărute, precum baronul Shrowdy Von Kiefer, nu își va găsi o autoritate maternă înlocuitoare în ținuturile spălate la creier ale Draxilvaniei. Deci Bill îl trimite la Paris cu pețitul, unde acesta se îndrăgostește de o starletă de operă, Mona De Lafitte. În speranța clișeului „și au trăit fericiți până la adânci bătrâneți", Shrowdy o vampirisește pe divă și o închide apoi în castelul său de pe lacul Warg. Doar că dragoste cu de-a sila nu se poate și Mona refuză eroic dulcegăriile insistente ale vampirului de-o șchioapă, în speranța unor vremuri mai bune. Care vremuri, desigur, nu întârzie să apară. În una din incursiunile nutriționiste în sat, baronul este înțepat în inimă de niște urmași determinați ai lui Van Helsing și moare carbonizat. Rămasă singură în castelul încuiat, Mona decide să evadeze și să se întoarcă la Paris, pentru a-și continua cariera muzicală.

Trebuie să menționat că, în ciuda soartei nefavorabile, Mona este cel mai afectat personaj feminin ever. De multe ori, Mona mimează blondele blazate și face pe prețioasa, refuzând să se murdărească de praf, sânge, mâzgă sau pur și simplu de viață. Este o ființă plină de contrarii. A Vampyre Story nu ne redă doar drumul ei spre Paris, ci și eforturile ei de a-și accepta natura vampirică. La început, ea refuză să creadă că este moartă, mergând atât de departe încât să afirme că nu îi place sângele, ci Merlot-ul zero pozitiv. E nevoie de reacțiile celorlalți și de o carte „Vampirii pentru to(n)ți" ca Mona să revină la sentimente mai bune.



Puzzle-urile pot fi provocatoare, unele soluții fiind mai puțin convenționale, A Vampyre Story fiind în mod clar dedicat veteranilor genului. Contextual, fiecare puzzle se potrivește în poveste, însă o parte dintre ele sunt condimentate cu elemente oarecum arbitrare, obligându-te la o abordare mai neortodoxă. Nimic nou pentru gen, ba chiar de dorit pentru fanii înrăiți, dornici să jongleze cu cel mai mic detaliu din decor. Apoi, n-ar strica să vă luați și niște notițe pe măsură ce avansați în rezolvarea unui puzzle, pentru că unele dintre ele pot fi rezolvate numai printr-o succesiune de evenimente, adesea suprinzător de multe.

A Vampyre Story este o aventură aparte, ce ne amintește de spiritul de mult apus al aventurilor semnate LucasArts. Nu vă veți plictisi în compania ei.

CUPRINS DVD

Demo
Curse of Slate Rock Manor / Owlboy / PES 2012

MODs
Storm v1.05 (Crysis)

Media
Filme (HD)
Aliens: Colonial Marines / Assassin's Creed: Revelations - Animus Edition / Assassin's Creed: Revelations - GC 2011 Demo / Counter-Strike: Global Offensive / Gears of War 3 - Gridlock / Gears of War 3 - Thrashball / Gears of War 3 - Trenches / Metro: Last Light - E3 2011 Demo / RAGE / Star Wars: The Old Republic / XCOM - E3 2011 Demo
Imagini
Dishonored / Hard Reset / Metro: Last Light / Prey 2
Wallpaper
Dead Island / Deus Ex: Human Revolution / From Dust / Prey 2 / Resistance 3 / Warhammer 40k: Space Marine
Screensaver
Robo-star vs. Space-wolf

Drivere
ATI Catalyst 11.7 / NVIDIA ForceWare 280.26

Antivirus
AVG Free Edition 10.0

Freeware
7-Zip 9.20 / ATI TrayTools 1.7 Beta / CCCP Codec Pack / RivaTuner 2.24c / Totally Free Burner 5.0 / Nero 9 Free 9.4.12.3d

Shareware
DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127

EXTRA
Lost Island (versiune completă)
Octodad v1.5.0 (versiune completă)
Red Eclipse: Supernova Edition (versiune completă)
Portal: No Escape – Film
Manual Joc Full – A Vampyre Story
LEVEL DVD Finder

DVD HIGHLIGHTS

PES 2012
O lecție virtuală de joc cu balonul de la Konami, ce concurează serios seria FIFA și diviziile de la noi.



ASSASSIN'S CREED: REVELATIONS - GC 2011 DEMO
Întreaga demonstrație de joc de la GamesCom 2011 pentru Assassin's Creed: Revelations.



OWLBOY
Un adventure simpatic, cu aspect retro deosebit, gameplay specific aventurilor clasice și o poveste de neratat.



METRO: LAST LIGHT - E3 2011 DEMO
Demonstrația de la E3 2011 a mult așteptatei continuări pentru METRO 2033.

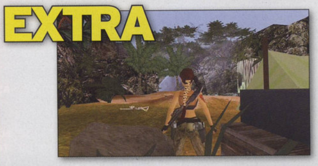


STORM V1.05
Două ore de acțiune într-un mod pentru Crysis 2 ce oferă povestea unui soldat care încearcă să-și salveze camarazii prăbușiți în spatele liniilor inamice.



XCOM E3 - 2011 DEMO
A fi sau a nu fi XCOM. Aflați mai multe urmărindu-i acțiunea.





LOST ISLAND (VERSIUNE COMPLETĂ)
Lara s-a prăbușit cu balonul în junglă, iar acum este nevoită să supraviețuiască pericolelor ce pândesc după fiecare creangă, în căutarea unui heliport și a drumului spre casă. Și da, este vorba despre Lara Croft.



Interfața DVD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP/Vista/7. Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme la funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL DVD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, redacția nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. DVD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky is 2010 (furnizat de Kaspersky Lab România) și BitDefender is 2010 (furnizat de BitDefender). Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe DVD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective. Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă. ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței DVD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

NOTĂ



CELE MAI POPULARE JOCURI DE FACEBOOK

Cu peste 750 de milioane de utilizatori activi, Facebook este un adevărat El Dorado pentru producătorii de jocuri casual. Ca să vă faceți o idee cât de profitabil e biznisul jocurilor de Facebook și cum a ajuns compania Zynga să fie evaluată la 11,6 miliarde de dolari (depășind astfel Electronic Arts cu mai mult de 5 miliarde de dolari) în luna martie a anului 2011, mai jos aveți un top al celor mai populare jocuri de Facebook.

Fruntașul este, desigur, CityVille, cu 75,4 milioane de utilizatori lunari. Alte două titluri Zynga, adică Empires&Allies și Texas HoldEm Poker, ocupă locurile doi și trei, cu 39,9, respectiv 36,6 milioane de utilizatori pe lună. Buun. Locul patru îi aparține lui The Sims Social, lansat acum o lună de Electronic Arts și Playfish. Popularitatea francizei The Sims i-a ajutat pe Electronic Arts să obțină 36 de milioane de utilizatori lunari. În schimb, dacă luăm în calcul utilizatorii zilnici, The Sims Social, cu ai lui 9,5 milioane de utilizatori, este depășit doar de CityVille (13,7 milioane de jucători pe zi). Farmville, fostul copil minune al Facebook-ului (pentru mine, Facebook era sinonim cu Farmville, de exemplu), ocupă acum locul cinci. FrontierVille ține de șase cu 22,2 milioane de utilizatori lunari, iar Gardens of Time (Disney/Playdom) se ține bine pe locul șapte cu 17,1 milioane de jucători pe lună. Words with Friends, un alt membru al clanului Zynga, stă cuminței pe locul opt cu 13,2 milioane de… prieteni. Diamond Dash (Wooga), noua-rul topului, a reușit să adune doar 11,5 milioane, în timp ce „codașul" clasamentului, care vine tot de la Zynga, Cafe World, zace cătrănit și singur pe locul 10, cu doar 10,2 milioane de utilizatori. Tristule!

După cum puteți vedea, Zynga domină „gaming-ul social" cu nu mai puțin de șapte titluri… de top. Și dacă tot am adus vorba de Zynga, știți unde lucrează acum Paul Neurath (pentru cei mai tineri, Neurath e unul dintre fondatorii Looking Glass Studios)? Creative Director la Zynga Boston.

HOMEFRONT 2 AJUNGE LA CRYTEK

Am primit un comunicat de presă de la THQ prin intermediul căruia suntem anunțați că Homefront 2 a fost oferit studiourilor Crytek, acestea urmând să fie responsabile de dezvoltarea sa până în Q1 2014, atunci când jocul ar trebui să ajungă în magazinele de specialitate din întreaga lume, pentru PC și console. Reamintim că studiourile Kaos au fost închise din cauză că jocul nu a fost prea bine primit de publicul țintă, iar acest lucru în ciuda faptului că latura sa multiplayer nu a fost deloc rea.





51,8 MILIOANE DE PS3-URI VÂNDUTE

În cadrul conferinței de presă organizate la Tokyo Game Show, Sony a anunțat că a reușit să vândă 51,8 milioane de console PS3 și 71,4 milioane de PSP-uri în întreaga lume. Concurența se pare că stă puțin mai bine sau cel puțin așa grăiesc numerele. Un „recensământ" efectuat la începutul lunii iunie indică 55 de milioane de console Xbox360 vândute, iar la sfârșitul lunii iulie, Nintendo a reușit să vândă 147,9 milioane de DS-uri.

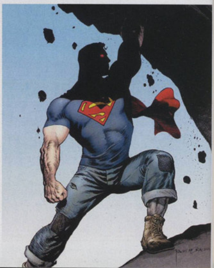
DC UNIVERSE DEVINE FREE-TO-PLAY

Un nou MMORPG alunecă încet, dar sigur, spre calea întunecată a forței și devine free-to-play (nu moca, da ?!). Începând cu luna octombrie a acestui an, Sony a anunțat că jucătorii pot descărca și butona gratuit (PC sau PlayStation 3) DC Universe Online. Conform comunicatului de presă oferit de gigantul nipon, vor exista trei niveluri de acces care vor oferi diferite beneficii în funcție de gradul financiar de implicare:

Free: Jucătorii noi vor avea acces la tot conținutul curent al MMORPG-ului (Gotham City, Metropolis, toate raid-urile și alertele), posibilitatea să creeze două personaje și să se alăture ghildelor din joc, plus alte câteva beneficii. Restul se achiziționează prin intermediul magazinului virtual.

Premium: Orice jucător care va cheltui cel puțin 5 dolari/euro în magazinul virtual (aici se includ și persoanele care au abonament în prezent) se vor califica pentru statutul de membri premium. Aceștia vor beneficia de tot conținutul oferit de pachetul free, plus locuri adiționale pentru personaje, inventar și o limită mai mare a banilor (moneda jocului) ce pot fi strânși.

Legendary: Free + Premium... la care se vor adăuga toate pachetele de conținut suplimentar (DLC-uri), 15 sloturi pentru personaje, inventar mărit cu 80 de sloturi, abilitatea de a forma ligi, plus multe altele. Totul pentru doar 15 euro per lună.





TREI HUB-URI TĂIATE DIN DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Socoteala designerului de acasă nu se potriveşte cu cea a publisher-ului din târg. Până şi Dumnezeu a fost nevoit să taie puţin conţinut cu un potop după ce a văzut că lucrurile nu funcţionează tocmai conform planului divin. De restul s-au ocupat modderii. La rândul lor, level designerii de la Bioware n-au avut bani şi timp decât pentru trei peşteri şi două depozite în Dragon Age 2 şi au sperat să remedieze problema cu un pumn de DLC-uri. Eidos Montreal, tăticii noului Deus Ex, recunosc şi ei că, iniţial, terenul de joacă din Human Revolution trebuia să fie mai încăpător decât lumea bolnavă de hepatită prin care mă furişez de vreo câteva zile bune. Apropos, aţi observat ce bine îmbrăcaţi şi optimişti sunt hăumleşii anului 2027? Faţă de epavele umane din primul Deus Ex, năpăstuiţii sorţii din Human Revolution plesnesc de sănătate şi arată ca nişte adevăraţi baroni locali. Dar despre ei într-un articol viitor. Ce înseamnă „mai încăpător?" Dacă e să dăm crezare vorbelor lui Frank Lapikas, lead gameplay designer, cel puţin trei hub-uri au picat la montaj. Adică Montreal (oraşul de baştină al producătorilor), Upper Hengsha şi, se pare, un orăşel din India.

„Aveam planuri pentru mai multe hub-uri. Montreal trebuia să fie unul dintre ele. Upper Hengsha a fost construit, dar n-am apucat să îl terminăm", a declarat Frank Lapikas pentru revista EDGE. „La începutul proiectului, plănuiam să ajungem până şi în India. Dar când am pornit lucrările la hub-uri şi am văzut care e volumul de muncă, am fost nevoiţi să ne limităm."

Well, mai mult material pentru DLC-uri, deşi, având în vedere filosofia din spatele pacheţelelor de conţinut tipice, mă îndoiesc că o să primim un hub întreg într-un singur DLC…

XBOX 360 PRIMEŞTE EXCLUSIVITATE PENTRU PRIMELE DLC-URI ALE LUI SKYRIM

A devenit deja un obicei să discutăm despre DLC-uri cu mult înaintea lansării unui joc. Şi să ne dăm de ceasul morţii când preaiubitul nostru PC este pus, pentru a mia oară, pe lista de aşteptare. De exemplu, Bethesda o comite din nou. Alături de Microsoft, Bethesda Softworks a dezvăluit că primele două pachete de conţinut suplimentar destinate lui The Elder Scrolls V: Skyrim vor fi disponibile, în primă fază, doar pentru Xbox 360, urmând ca ceva mai târziu acestea să fie disponibile şi pentru PC şi PlayStation 3. Mişcarea de faţă îmi aminteşte de lansarea lui Fallout 3, atunci când Microsoft a băgat serios mâna în buzunar ca să primească exclusivitate pentru disponibilitatea DLC-urilor doar pe cutia X. Păi să n-aştepţi GOTY-ul de PC şi o ieftinire substanţială?





PLAYSTATION VITA VA FI LANSAT REGION FREE

Sony a dezvăluit la Tokyo Game Show 2011 că PlayStation Vita va fi lansat fără limitările specifice de regiune, aceasta urmând să ruleze jocuri indiferent de zona lor de provenienţă. De altfel, gigantul nipon a mai anunţat că Vita va utiliza carduri de memorie proprietare pentru stocarea datelor, dar în acest moment nu se cunoaşte dacă producătorii third party vor primi aprobarea de a produce acest tip de carduri la preţuri ceva mai accesibile, Sony fiind binecunoscut pentru politica sa de preţuri „ucigătoare", ca de exemplu: modelul de 4 GB costă 2,200 yeni (circa 29$), 8 GB 3,200 yeni (42$), 16 GB 5,500 yeni (72$), iar cel de 32 GB te va obliga să scoţi din buzunar nu mai puţin de 9,500 yeni (124$). Consola va fi lansată în Japonia în data de 17 decembrie 2011. Europa şi America vor trebui să aştepte până în 2012.



WARLOCK: MASTER OF THE ARCANE – ANUNȚAT

Cum Elemental: War on Magic n-a reușit să se ridice la înălțimea strămoșului său spiritual, Master of Magic, n-avem altceva de făcut decât să ne îndreptăm privirea în altă parte. Adică spre Paradox Interactive și 1C, care au anunțat Warlock: Master of the Arcane, adevăratul urmaș spiritual al bătrânului Master of Magic. Plasat în Ardania, universul fantasy din titlurile Majesty, Warlock ne va introduce în robele sobre ale unui mare magician. Alături de care vom... cuceri UNIVERSUL... sul... sul... ul...! Să fie primit și sper să se descurce mai bine decât a făcut-o Stardock cu Elemental.

BLACK OPS: 18 MILIOANE DE PACHETE CU HĂRȚI VÂNDUTE



În caz că vă întrebați de ce toate francizele voastre preferate din copilărie (*ahem*X-Com*ahem*) se vor transforma la un moment dat în shooter-e epice, viscerale și cinematice, toate construite pe același calapod și urmate de DLC-uri mii, explicația este deosebit de simplă: Activision a reușit să vândă 18 milioane de pachete cu hărți pentru Call of Duty: Black Ops. Un calcul simplu ne arată că jucătorii au cheltuit în medie 76 de dolari pentru Black Ops (joc plus DLC). Sau 76 de euro (dolarii europeni).

„Există peste 30 de milioane de jucători unici care au strâns împreună în jur de 2,3 miliarde de ore de joc. [...] Adică un sfert de milion de ani, ceea ce înseamnă că milioanele de fani își petrec mai mult timp în Black Ops decât pe Facebook", a declarat Eric Hirshberg, CEO-ul Activision Publishing (subsidiar Activision Blizzard), în cadrul unui eveniment cu investitorii.

Observați repetiția obsesivă a numeralului cardinal „milion". Investitorii iubesc milionul. Dacă doriți mai multe numere, fiți atenți în continuare. World at War, codașul seriei, a reușit să vândă nouă milioane de pachețele descărcabile (la 10$ bucata) în primele nouă luni, iar Modern Warfare 2 ocupă locul secund cu 11 milioane de pack-uri (15$ bucata) vândute în aceeași perioadă de timp.

Acum rumegați în liniște cifrele și să nu vă mirați când următorul Civilization: Civilise This! va fi prezentat investitorilor ca un shooter plasat strategic în noul Babilon, unde jucătorul intră în pielea unui conducător înțelept și curajos, un adevărat Hercule cu vestă antiglonț și baston reflectorizant, căruia nu îi este frică să coboare în mijlocul poporului și să se murdărească pe mâini atunci când corupția atinge cote alarmante și teroriștii îi amenință arborele tehnologic. Amin!

STRUCTURA UNEI ENZIME PREZENTE ÎN HIV A FOST DESCIFRATĂ DE JUCĂTORI

Jurnalul științific Nature Structural & Molecular Biology a anunțat că un grup de jucători a reușit performanța ca în numai trei săptămâni să decodeze structura unei enzime asemănătoare cu cea prezentă în virusului HIV – de altfel, o enigmă care ținea în șah de peste un deceniu oamenii de știință.

Foldit („pliază-le") este un joc video experimental dezvoltat în anul 2008 de Universitatea din Washington în urma colaborării dintre departamentele sale de informatică și biochimie. Jocul le permite utilizatorilor să concureze online pentru a manipula mai multe lanțuri de aminoacizi în toate combinațiile imaginabile, prin intermediul unor instrumente virtuale ce sunt puse la dispoziție online.

Conform sursei citate, această mică descoperire le va permite oamenilor de știință să înțeleagă cum se dezvoltă o boală în interiorul unui organism și mai ales să creeze un medicament capabil să stopeze Virusul Imunodeficienței Umane.





MODERN WARFARE 3 VA UTILIZA SUITA STEAMWORKS

Spre deosibire de rivalul său de moarte, a.k.a. Battlefield 3, care a fost retras de pe Steam (proastă mișcare) din motive de marketing, Activision a anunțat că ediția de PC a lui Call of Duty: Modern Warfare 3 (acum disponibilă pentru pre-order) va integra suita Steamworks și va fi disponibilă pentru download prin intermediul acestei platforme. În concluzie, vom avea parte de servere dedicate, achievements și auto-updates.

BLIZZARD NU DOARME

Blizzard a fost cunoscută aproape întotdeauna ca o companie care nu se grăbește. Mă mir cum n-au înregistrat cunoscuta formulă „When it's ready", obligându-i pe ceilalți dezvoltatori să ofere date de lansare exacte sau să plătească o mică taxă de câte ori doresc să fie simpatici prin comunicatele de presă. În fine, de când cu mariajul fericit cu Activision, Blizzard lucrează de zor, lucrează cu spor întru mulțumirea financiară a Activision-ului. Gurile rele ar putea spune chiar că se... grăbesc să-i aducă Stăpânului bani. Cât mai mulți bani. Dar gurile rele n-au ce căuta în revistă. Drept urmare, o să vă spună Vira, știristul nostru, că Thomas Tippl de la Activision Blizzard a mărturisit că planul de luptă pregătit pentru următorii trei ani de zile include lansarea a două noi expansion-uri pentru World of Warcraft, a expansion-urilor Heart of the Swarm și Legacy of the Void pentru StarCraft II, mult-așteptatul Diablo III (probabil și o versiune pentru console) și un add-on pentru acesta. De asemenea, se mai zvonește despre MMORPG-ul cu nume de cod Titan... dar deja intrăm prea mult la categoria fantasy.

BATMAN: ARKHAM CITY NEW GAME PLUS. VERSIUNEA DE PC AMÂNATĂ. STOP.

Batman: Arkham City se apropie cu pași repezi. Nu mai e mult până în luna octombrie, când Omul Liliac își va dezlănțui puterile… liliacești și va împărți dreptate și frăție nocturnă pe străzile prost luminate ale Orașului Arkham. Mai mult ca sigur că plănuiți să vă luați o săptămână de concediu/vacanță, pe care o veți dedica în întregime mascatului Bruce Wayne. Bineînțeles, există riscul să fiți prea meseriași pentru gaming-ul mileniului trei și să curățați aleile Arkham-ului de nelegiuiți în doar două zile. Ei bine, pentru voi, cei mulți și hardcore, Rocksteady Studios va introduce un nou mod de joc în Batman: Arkham City, și anume New Game Plus.

New Game Plus va deveni disponibil după ce veți termina jocul pe Normal sau Hard și vă permite să începeți un joc nou cu toate punctele de experiență și gadget-urile acumulate în playthrough-ul anterior. La rândul lor, răufăcătorii Arkham-ului nu vor sta cuminței să-și încaseze papara (cum probabil se va întâmpla pe Normal... vedeți, și eu sunt hardcore), ci vor fi pregătiți pentru Batman-ul cel înstărit din Noul Joc Plus. Inamicii vor deveni mai duri, boșii mai dăștepți (adică tot mai duri și ei), iar iconițele ălea șmechere care vă avertizează când dușmanul se pregătește să vă trosnească vor fi eliminate. Sună apetisant, nu? Probabil New Game Plus va veni însoțit de un achievement mare, gras, strălucitor și doldora de gamerpoints. Și știu din surse sigure că vă dați în vânt după achievement-uri, pezevenghilor! Păcat, totuși, că săracul Batman n-a reușit să se descotorosească de joker-ul ăla de GFWL. În caz că nu știați, Batman Arkham City va fi livrat cu Games for Windows Live. O altă veste proastă ar fi că versiunea pentru PC va fi amânată până în luna noiembrie a acestui an, nu se cunoaște exact ziua. Consolele îl vor primi în ziua stabilită, adică 17 octombrie.

UNREAL ENGINE 4 AR PUTEA FI LANSAT ÎN 2014

Președintele Epic Games a declarat în cadrul unui interviu acordat website-ului IGN că engine-ul grafic Unreal Engine 4 nu va fi lansat mai devreme de 2014. Tim Sweeney vorbește despre viitoarea generație de console și de optimizarea engine-ului pentru procesoarele ce dispun de mai multe thread-uri. De atfel, viitorul motor grafic va fi capabil să ofere o tehnologie de rendering care se va apropria foarte mult de fotorealism.

CRYSIS PENTRU PS3 ȘI X360

Îmi reamintesc perfect ziua când Cevat Yerli afirma cu tărie că mirificul și de resurse flămândul Crysis nu va putea ajunge în veci să ruleze pe o consolă, acesta fiind un first-person shooter cu pretenții prea mari pentru nasul consolizat al acelor cutii banale. Ei bine, aparent, lucrurile s-au mai schimbat un picuț de atunci și jocul a fost portat cu ajutorul lui CryEngine 3, acesta urmând să ajungă pe Xbox 360 și PlayStation 3 în cursul lunii octombrie (doar format digital) pentru 1600 de puncte Microsoft.



SE VOR LANSA

Titlu	Platforme	Producător
Rage	PC, Mac, PS3, X360	Bethesda Softworks
Battlefield 3	PC, PS3, X360	EA
Batman: Arkham City	PS3, X360	Warner Bros.
Might & Magic Heroes VI	PC	Ubisoft
PES 2012	PC, X360, PS3	Konami
Football Manager 2012	PC,	SEGA
Dead Rising 2: Off the Record	PC, X360, PS3	Capcom
Forza 4	X360	Microsoft
Dark Souls	PS3, X360	Namco Bandai

- PARTEA II -



INDIE - REVOLUȚIA ESTE ÎN FLOARE

Iată 8 moduri prin care te poți revolta și tu

În numărul trecut, am încercat să re-atrag atenția asupra a ceea ce se întâmplă acum în industria jocurilor, dar mi se pare că nu am fost suficient de convingătoare în legătură cu noțiunea de „revoluție". Probabil că fenomenul este mai puțin evident pentru cei care nu lucrează în industrie, de aceea tendința mea perenă de a inunda cu trimiteri la multiple site-uri pe care eu, mai mult în calitate de gamer decât în calitate de game dev, le consider lecturi obligatorii pentru oricine așteaptă ceva mai mult de la jocuri decât o simplă modalitate de a petrece timpul liber. Jocurile sunt, în opinia mea, noul televizor, noul cinema, noile cărți și noul radio sau, mai bine spus, totul împreună, într-un pachet interactiv. Ele constituie acum cea mai puternică unealtă pe care o poate avea cineva care are de spus ceva lumii. Iar lumea, cu toate crizele, războaiele ei și nedreptățile pe care le întâmpină într-un context în care, totuși, ar fi trebuit să învățăm câte ceva despre bunăstare și despre înțelegere (ca să nu spun înțelepciune), ei bine lumea asta are nevoie de multe idei noi.

Și aici ajung la esența indie-ului. Deseori, de când mă apuc să studiez domeniul, am senzația că, în calitate de jurnalist, mi se cere cumva să prezint 10 pași simpli pentru a deveni măcar milionar dintr-un joc indie. Urăsc ideea asta. În primul rând, o regulă universală este că nu e simplu să devii bogat. În cele mai bune cazuri, dacă o modalitate pare simplă, probabil partea grea mereu omisă este renunțarea la moralitate, la conștiință, iar acesta este un preț enorm. În al doilea rând, oricine face jocuri pentru a se îmbogăți consider că nu are dreptul la titulatura de indie. Bogăția aici este să descoperi acea idee adânc implementată în tine și să găsești cea mai bună cale de a o exprima. O idee bună are mii de beneficii, iar pentru creator, cel mai mare câștig este însăși finalizarea proiectului. Cireașa de pe tort este reacția publicului: cu cât mai efervescentă, cu atât mai puternică ideea. Iar în al treilea rând, să faci un joc este greu. Foarte greu. Cele mai bune idei au darul de a fi suficient de simple încât oricine poate găsi mijloace de a le exprima, chiar și mijloace inedite, precum un concept ilustrat cu ajutorul cartonului. Așa că celor care visează la viitorul Warcraft indie sau la un shooter mai bun decât Call of Duty nu le pot ura decât să aibă rude extrem de bogate sau o dedicație și o tenacitate ieșite din comun (cum de altfel s-a mai văzut pe scena indie). Însă celor care au o idee, dar nu știu de unde să înceapă aducerea ei la viață, le pot spune cu fericire că beneficiază de o situație mult mai bună decât cea a părinților lor, care nu au avut acces atât de ușor și de extins la informație, un bun neprețuit și, totuși, atât de des trecut cu vederea și subestimat. Acelora nu le pot spune decât să pună mâna să caute pe net, să participe, să exploreze și să găsească soluții inedite.


#AltDevBlogADay
Each day a little more #gamedev love
Recommend | Send | Laura Bularca and 273 others recommend this.
Recent Updates
Education: The Importance of Teams
Heather M Decker-Davis 8:12 pm on September 24, 2011
As you may be aware, there are numerous educatio
What bothers me about many of these programs is
group projects. The game industry is currently expe
is once again possible for solo developers to forge s
titles, but a lot of students don't necessarily sign up
dream of working alone. Therefore, if you're an aspi
large or small, you owe it to yourself to be sure you
that exercise your social skills, including cooperatio
educator responsible for curriculum, you owe it to your students to provide as
possible.
Read more on Education: The Importance of Teams...
Robust Inside and Outside Solid Voxelization
Nick Darnell 6:41 pm on September 24, 2011
While wrapping up my post for generating simplified
Hierarchical Z-Buffer Occlusion Culling, I was pointed
called Complete Polygonal Scene Voxelization. After
found time to read it thoroughly and implement it as
replacement for my existing ray casting based solid
method.
Read more on Robust Inside and Outside Solid Voxe

#AltDevBlogADay este o comunitate de game d consacrați care scriu despre programare, design artă, sunet și tot ceea ce ține de industria jocuri

Revoluție?

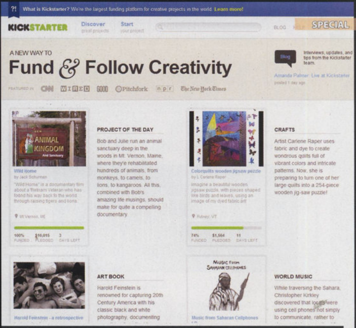
Să ne gândim la disponibilitatea jocurilor acum 5 ani. În 2005, Steam abia devenea cât de cât profitabilă, câștigând primii clienți 3rd party dornici să își distribuie titlurile prin intermediul acestei platforme (Strategy First). 2007 a fost anul în care nume serioase precum Capcom sau id Software s-au încumetat să încerce acest monstruleț numit distribuția digitală. În România anului 2007, îmi amintesc vag numeroase discuții purtate în clanul LEVEL, în care se blestema starea noastră de țară din lumea a treia și, ulterior, nesimțirea de a echivala un euro cu un dolar pentru orice produs digital.
De atunci încolo, au început să se petreacă lucruri extrem de interesante, cum ar fi disponibilitatea de licențe noi pentru home userii de programe de modelare 3D, de editare audio sau de imagini, engine-uri la pachet cu prețuri care nu mai seamănă cu prețurile de la imobiliare, o deschidere către comunitățile ajutătoare de fani, prețuri mult reduse la jocuri și multiple oferte de weekend sau de tot sezonul în care cumpărăturile de divertisment digital au început să semene din ce în ce mai mult cu ieftinirile de la sfârșit de vară pentru costume de baie.

În tot acest timp, autoritățile de audit din domeniu au ignorat complet distribuția digitală, susținând cu pasiune că PC-ul e mort și că, în viitor, ne vom naște cu măcar o consolă în mână (nu că aș avea ceva împotriva acestui scenariu). Dacă nume precum Valve au fost ignorate, ce să mai vorbim de joculețele lansate fără susținerea publisherilor serioși, chiar dacă acestea s-au dovedit mai mult decât capabile să își câștige pâinea nehaliților de indie game devs.

Așa că publicul - adică voi - s-a trezit bombardat de hype-uri cu susținere financiară serioasă, așa cum a fost întotdeauna, s-a trezit mânat la magazinul de console, așa cum a fost întotdeauna, și s-a trezit că este de acord cu ideea că un joc în variantă digitală ar trebui să coste la fel cu unul în cutie, pus în raft. Câtă atenție poate avea un cumpărător, în contextul în care acesta vizitează un număr infim de site-uri pe zi și cumpără una, maximum două reviste de gaming pe lună? Și pe acelea, doar pentru jocul full?

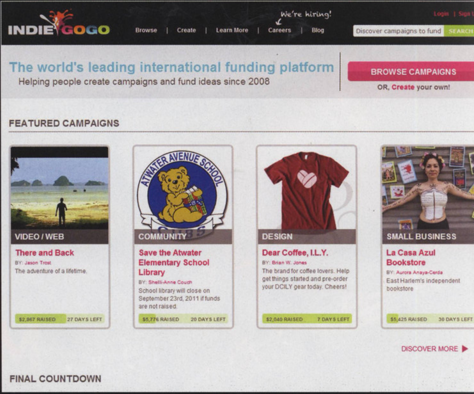
Informația înseamnă putere, de aceea când eram eu liceancă îmi amintesc că învățam că presa este a patra putere în stat. Acum, accesul la această presă este liber, nerestricționat, inedit. Poți să faci presă dacă vrei. E într-adevăr o chestiune de timp să descoperi surse bune de informare, dar ai acces liber și nerestricționat la informație, ceea ce înseamnă că EA, chiar dacă plătește câteva milioane să creeze reclame ciudate la jocuri precum Dead Space (care chiar nu avea nevoie de o asemenea publicitate negativă, în opinia mea) și să le distribuie pe cele mai importante site-uri și reviste de specialitate, nu te mai poate obliga să vezi ce vor ei să vezi. Așa că mizează pe lene și pe comoditate.

În niciun caz nu susțin că nu ar trebui să mai cumpărăm titluri „serioase". Susțin doar că industria jocurilor a ajuns acum la o anumită maturitate care implică și responsabilități în plus din partea cumpărătorilor. Printre acestea, informarea corespunzătoare și o mai mare claritate despre ceea ce vrem de fapt atunci când cumpărăm jocuri. Cred că am trecut de stadiul în care să ne dorim același shooter cu un set de modele noi, hiperpoligonate, și cu hărți cu un mega sistem de iluminare. Cred că pur și simplu ar trebui să vrem mai multă esență. Or jocurile indie din ultima vreme - majoritatea, cel puțin - au dovedit că se poate în ciuda unui număr extrem de scăzut de contribuitori și în ciuda unor modele de afaceri neortodoxe în care tu, pe post de cumpărător, ai avut un cuvânt important de spus în ceea ce



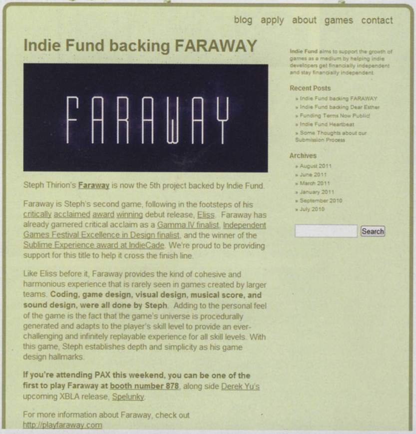
Kickstarter este unul dintre cele mai faimoase servicii de crowd funding, finanțând aproape orice tip de proiecte.





IndieGoGo este un serviciu de crowd funding dedicat jocurilor.

IndieFund, inițiat de 2D Boy, oferă finanțare proiectelor indie promițătoare. Site-ul oferă spre consultare contractele necesare obținerii finanțării.


blog apply about games contact

Indie Fund backing FARAWAY

FARAWAY

Steph Thirion's **Faraway** is now the 5th project backed by Indie Fund.

Faraway is Steph's second game, following in the footsteps of his critically acclaimed award winning debut release, Eliss. Faraway has already garnered critical acclaim as a Gamma IV finalist, Independent Games Festival Excellence in Design finalist, and the winner of the Sublime Experience award at IndieCade. We're proud to be providing support for this title to help it cross the finish line.

Like Eliss before it, Faraway provides the kind of cohesive and harmonious experience that is rarely seen in games created by larger teams. **Coding, game design, visual design, musical score, and sound design, were all done by Steph.** Adding to the personal feel of the game is the fact that the game's universe is procedurally generated and adapts to the player's skill level to provide an ever-challenging and infinitely replayable experience for all skill levels. With this game, Steph establishes depth and simplicity as his game design hallmarks.

If you're attending PAX this weekend, you can be one of the first to play Faraway at booth number 878, along side Derek Yu's upcoming XBLA release, Spelunky.

For more information about Faraway, check out http://playfaraway.com

Indie Fund aims to support the growth of games as a medium by helping indie developers get financially independent and stay financially independent.

Recent Posts
- Indie Fund backing FARAWAY
- Indie Fund backing Dear Esther
- Funding Terms Now Public!
- Indie Fund Heartbeat
- Some Thoughts about our Submission Process

Archives
- August 2011
- June 2011
- March 2011
- January 2011
- September 2010
- July 2010

Search

privește valoarea și implicit succesul jocului dat. Oricât de mult ar nega mai marii industriei că distribuția digitală, jocurile micuțe și nepretențioase și o comunitate activă nu contează, cu toții au luat măsuri să se îndrepte către acest model deschis și mai prietenos față de proprii clienți, oferind suport chiar și indie devs-ilor care le fură cu nerușinare piața.

Spread the word

Și astfel, după o lungă introducere nerușinat de personală pentru care aștept cu interes reacțiile voastre, am ajuns în fine la scopul articolului de față, continuând cu mica mea listă de sarcini pentru a ajuta în exprimare gamerul modern și dornic de a se implica în industria care îi oferă divertismentul de zi cu zi.

Am descris în numărul trecut cum Minecraft, eroul video gamericesc al zilelor noastre, și-a căpătat succesul exclusiv datorită comunității. Dar faptul că această poveste dispune de un succes cuantificabil în milioanele de unități vândute este doar un argument pentru a sublinia încă o dată faptul că atenția gamerilor, a clienților, a ta se îndreaptă clar către alte tendințe ale industriei video decât cele atât de des lăudate de cei care până acum au deținut monopolul distracției noastre digitale. Tendințele acestea se compun din mult mai multă atenție la gameplay, chiar în detrimentul graficii, din deschiderea creatorului către comunitate, din capacitatea comunității însăși de a participa la procesul de creație și de a avea un cuvânt de spus în ceea ce privește jocul, din foarte multă transparență și pur și simplu din reacția pozitivă în fața unei atitudini modeste care promite puține și face multe. Comunitatea ești tu.



Citadels este una din sutele de dovezi că și carto poate produce dependență.

Kingdom Rush este un joculeț tower defence dezvoltat în Flash. Îl recomand pentru măiestria gameplay-ului și pentru a se observa cât de ușor se poate face un joc bun.



Cu riscul de a confirma încă o dată obsesia mea pentru Minecraft, vreau să dau un alt exemplu legat de acest joc: Paul Soares Jr este un om obișnuit, cu nevastă, copii și afacere normală, însă și cu o pasiune pentru jocuri. Fan înrăit de Minecraft, el a devenit celebru pe internet pentru numeroasele filmulețe-tutorial Minecraft publicate pe YouTube. În ciuda avântului jocului și a exploziei de fani, tutorialele lui Paul Soares Jr. sunt resursa numărul unu de înțelepciune minecraft-iană pentru un începător într-ale supraviețuitului printre creeperi, dar și pentru un veteran care însă nu a apucat să pună mâna pe patch-ul 1.9, disponibil oricărui client plătitor de Minecraft. Soares este bine-cunoscut într-o comunitate ceva mai mare de 13 milioane și jumătate de oameni, deși a făcut ceva ce putea fi făcut de oricine.

Acum sunt și eu un proletar al industriei ludice și am pierdut numărul momentelor în care aș fi dat orice să pot vorbi cu gamerii interesați de jocul la a cărui creație am participat. Din prisma developerului, a obține comentarii cu adevărat folositoare de la potențialii clienți este deosebit de greu, în principal fiindcă astfel de conduite sunt extrem de prost privite de către finanțatorii tradiționali ai acestui domeniu. Companii precum Ubisoft sau Activision sunt obișnuite să lanseze adevărate bombe de marketing în jurul zilei care face și desface un titlu tradițional: data de lansare. Într-un articol recent publicat pe GAMESbrief, un blog de afaceri în industria jocurilor, Nicholas Lovell (consultant de marketing pentru companii precum Atari sau Rebellion și evangelist al ideii de self-publishing) a descris trei modalități de a promova un titlu indie, detaliind atât modul de operare „clasic", concentrat pe hype-ul din jurul lansării, cât și modul „avangardist" care se bazează pe câștigarea unei baze de clienți loiali, dispuși să participe activ la dezvoltarea unui joc în care cred. Spre deosebire de modelul tradițional, indie dev-ii își permit orice extravaganță și posibilitatea de a fi oricât vor ei de activi cu propria comunitate de fani. Așadar, tot ce pot face este să te îndemn să beneficiezi de orice oportunitate de a participa la explozia propriei tale libertăți de exprimare, fiindcă ajutorul tău este neprețuit, iar efortul depus are chiar și șansa de a te transforma într-o vedetă.

Pofta vine mâncând

Eu m-am trezit construindu-mi o carieră în industria jocurilor datorită seriei de articole GameDev scrise pentru LEVEL. Tot scriind despre ce înseamnă să faci jocuri și mai ales vorbind cu cei care chiar fac jocuri, mi-am dat seama că asta vreau să fac și eu. Asta nu înseamnă că orice pasionat de jocuri ar trebui să contemple o carieră în industrie, însă dacă o astfel de posibilitate este tentantă, atunci implicarea în revoluția digitalo-socială din industria jocurilor poate ajuta major la clarificarea dorințelor tale de viitor.

Mă tot întreb de ce România nu are la activ un număr consistent de joculețe de renume dezvoltate în mod independent, pe care să le pot folosi ca exemplu în locul Minecraft-ului. Se pot găsi ușor un milion de motive, însă cred că problema principală e că nu dispunem de mentalitatea soluțiilor, de încrederea că putem duce un joc la capăt și că abia când avem ceva terminat în mână este cazul să căutăm posibilități de monetizare. A duce un joc la bun sfârșit nu este ușor, de fapt e foarte greu, însă nu imposibil. Cea mai mare greutate constă în determinarea de a face ceva, începând cu expunerea ideilor pe hârtie și culminând cu un proiect dus la bun sfârșit.

Gamasutra a listat la un moment dat o statistică ce arăta că cele mai de succes indie-uri (mă refer la succes comercial) au fost construite de o echipă de aproximativ patru membri. Este clar că nu putem fi buni la toate, însă dacă ai o idee de joc care te bântuie (adică o idee la care te surprinzi gândindu-te mereu pentru o perioadă lungă de timp), poți găsi oameni dispuși să te ajute să o duci la capăt. Însă pentru asta trebuie să fii convingător. Ceea ce înseamnă în mod obligatoriu să îți așterni ideea pe hârtie și să o clarifici, asigurându-te că orice propunere este viabilă și poate fi creată cu ajutorul uneltelor alese. Un document de design are două scopuri, acela de a convinge un potențial investitor și - mult mai important - acela de a clarifica în mod absolut ideea ta unui programator, unui artist, unui animator sau unui inginer de sunet. În momentul în care dai o formă scrisă jocului tău,

Steamworks este un API gratuit de la Valve care permite oricărui creator indie să integreze în jocul lui funcționalitățile oferite de Steam.

STEAMWORKS™



E.Y.E Divine Cybermancy, rezultatul unei echipe de 12 pasionați indie, care s-au chinuit doi ani de zile să demonstreze imposibilul în ceea ce privește calitatea și cantitatea unui joc fără resurse financiare serioase.

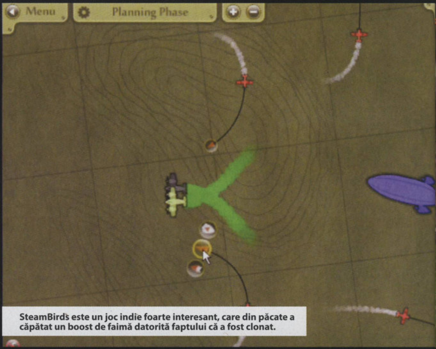
nu uita ca, pentru orice funcționalitate, să detaliezi fiecare aspect al acesteia, mai ales cazurile speciale, să incluzi referințe vizuale pentru artiști, să descrii atmosfera sonoră și orice comportament al personajelor tale (dacă este cazul).

Există atât de multe posibilități și unelte disponibile astăzi pentru a face un joc, încât tocmai această bogăție de alegeri face decizia grea. De aceea, o clarificare de detaliu a ideilor te ajută să alegi uneltele cele mai potrivite pentru munca ce te așteaptă.

Datorită exploziei indie-urilor, cariera unui game dev a căpătat un nou parcurs. Dacă, până acum câțiva ani, un programator își construia portofoliul de prototipuri cu scopul și din dorința de a convinge un studio să îl angajeze, astăzi mulți se angajează la un studio pentru a căpăta suficientă experiență să își creeze propriile proiecte indie. Personal, recomand cu multă convingere experiența într-un studio de jocuri fiindcă îți răspunde la foarte multe întrebări legate de acest domeniu și fiindcă te ajută să intri într-o comunitate de oameni care te pot ajuta să îți duci la bun sfârșit propriul proiect.

România stă foarte bine la capitolul oferte de muncă în industria jocurilor, dispunând de mult mai multe studiouri decât, spre exemplu, Italia. În ciuda salariilor prea puțin competitive, chiar și pozițiile de intrare precum cele din departamentul QA te învață deosebit de multe despre arta de a face un joc. De fapt, cred că departamentul de QA este esențial în succesul oricărui joc și că este cel unde produsul finit al muncii unor echipe serioase își găsește feedback-ul final. La QA se întâlnesc toate: testarea de funcționalitate în strânsă colaborare cu toate tipurile de programatori, testarea de coliziuni și bug-uri grafice în colaborare cu toți artiștii, testarea tuturor textelor din joc și a suportului audio și așa mai departe.

Odată ajuns în poziția de a lucra la propriul titlu, mi-ar plăcea să îți urmăresc progresul, indiferent de modul în care îl prezinți. În acest mod, nu numai că te poți alege cu o comunitate de susținători chiar și înaintea finalizării jocului, dar dispui și de o echipă gratuită de testeri și poți atrage atenția unui investitor.



SteamBird's este un joc indie foarte interesant, care din păcate a căpătat un boost de faimă datorită faptului că a fost clonat.

Knowledge is power

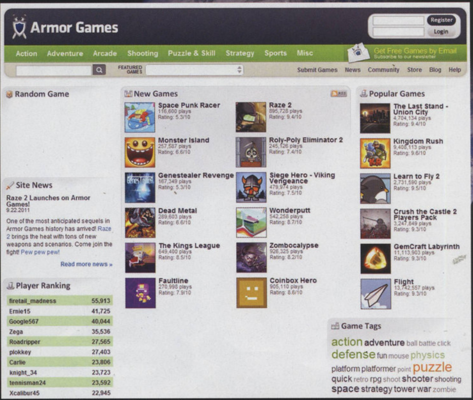
#AltDevBlogADay este o comunitate de game development susținută de Mike Acton, engine director la Insomniac Games (Resistance, Overstrike). În propriile lui cuvinte, „AltDevBlogADay este o încercare de a răspunde la întrebarea: ce se întâmplă atunci când pui laolaltă o grămadă de oameni foarte pasionați de crearea de jocuri, cu îndeletniciri și niveluri de experiență variate, și îi încurajezi să își exprime ideile în public? Câteodată, rezultatul este exprimat în articole tradiționale și ghiduri din mai multe discipline, precum programare, artă, animație, audio, design, care nu ar fi surprinzătoare la conferințe precum GDC sau Sigraph, dar câteodată, se nasc fragmente uimitoare de perspectivă, experiență și povești care sper că vor entuziasma și încuraja lumea. Este greu de știut ce vei putea citi aici. Noi sperăm să folosim aceste momente de inspirație când stăm împreună cu colegii noștri la o cafea sau la o bere, vorbind și schimbând idei în mod liber, și să încer-

căm să le duplicăm în fiecare zi. Așa că fă un tur și bucură-te de sutele de posturi pe care le-am publicat deja, comentează și împărtășește-ți gândurile, dar, mai important, gândește-te să ni te alături!".

AltDevBlogADay conține posturi scrise de lead designeri, directori tehnici, programatori, artiști, sound designeri de la studiouri precum Rebellion sau Crytek, dar și numeroase studiouri indie care descriu în detaliu poveștile lor de succes sau - poate chiar mai important - de eșec.

AltDevBlogADay este doar una din numeroasele resurse disponibile pe net, una din numeroasele colecții de povești ce pot fi de mare ajutor oricui are ceva de spus în această industrie. De la descrieri minuțioase ale tool-urilor disponibile și până la ghiduri detaliate ale marketării unui joc indie, este admirabil cât de multe sunt dispuși unii oameni să facă pentru a ajuta industria să o ia pe un drum care să aibă mult mai multe beneficii pentru o persoană creatoare și pentru clienții acesteia, gamerii.

Armor Games, distribuitorul Kingdom Rush, este unul dintre site-urile care ajută echipele indie să își publice jocul.



Crowd funding?

Spuneam în numărul trecut că un indie dev se poate baza pe alți creatori indie pentru a aduce vizibilitate și viabilitate financiară jocului său.



Lugaru, unul dintre proiectele Wolfire Games, se livrează împreună cu un set de tool-uri intuitive și performante ce pot servi oricărui discipol al sectorului indie.

Istoria industriei jocurilor dispune de prea puține exemple de, să spunem, filantropie din partea numelor consacrate, dar și această tendință se schimbă. Chiar dacă Garriott a preferat să își investească averea în vacanțe spațiale (a vizitat pe banii proprii Stația Spațială Internațională), alții, precum cei de la 2D Boy, au ales să își investească profitul obținut cu World of Goo în Indie Fund (www.indie-fund.com), o societate ce finanțează proiecte indie.

Însă dacă dispui de un proiect finalizat sau într-un stadiu capabil de evaluare (adică măcar de un design clar și o estimare de buget), este bine să cunoști opțiunile de finanțare disponibile.

Venture Capitals sunt societăți care investesc în afaceri de risc major (care descriu un succes nedovedit), în schimbul unei porțiuni serioase din afacere și cu cerința de a participa la deciziile luate în companie. Cu alte cuvinte, dacă te interesează să aplici pentru o astfel de finanțare, trebuie să fii dispus să renunți la deciziile de afaceri legate de jocul tău. Angel investor-ii sunt dispuși să discute posibilitățile tale de a returna capitalul primit la început și includ posibilitatea de a ceda o parte din afacerea ta. Indie Fund, spre exemplu, îți cere returnarea investiției, precum și dreptul la un procentaj din câștigurile tale proporțional cu împrumutul cerut original. Există și fonduri care cer mult mai puține, însă toți speră să își recupereze banii la un moment dat.

O soluție care are o popularitate în creștere este cea de crowd funding. Pe site-uri precum Kickstarter (nu neapărat concentrat pe jocuri) sau IndieGoGo (specializat pe jocuri), îți poți expune proiectul, lista de cheltuieli și cere ajutor din partea comunității, cerând o sumă anume și stabilind o dată limită pentru a aduna acești bani. Unele site-uri plătesc orice sume primite până la data limită, însă altele, mai multe, dispun de o politică de „totul sau nimic", ceea ce înseamnă că dacă nu atingi obiectivul financiar propus până la data limită, nu primești nici donațiile de care dispui până atunci. De menționat că, dacă vrei să studiezi o astfel de posibilitate de finanțare, este important să vezi dacă site-ul ales susține și proiecte dezvoltate în România (fiindcă Kickstarter, spre exemplu, finanțează doar proiecte americane).

Self funding-ul sau finanțarea proprie poate fi considerată și ea un soi de crowd funding cu atenția îndreptată către rude și prieteni, precum și cu aplicații pentru propriul site care să susțină donații sau chiar cumpărături, spre exemplu prin PayPal. Dacă ai mare încredere în jocul tău, poți aplica pentru a fi publicat pe Steam, un proces gratuit care, însă, cere integrare cu Steamworks și depinde de evaluarea celor de la Valve.

... și, în fine, nu uita să împarți și cu noi aventurile tale. Din păcate, secțiunea de Proiecte Personale de pe forumul LEVEL este prea puțin activă. Nu știu dacă acest fapt este sau nu relevant pentru starea indie dev-ului de la noi din țară, însă știu că alte proiecte care au avut ca scop susținerea acestui segment au eșuat în mod destul de dramatic. Așa că tot ce pot face este să sper, chiar și doar pentru delectarea mea personală, că există echipe indie și la noi, care plănuiesc să cucerească lumea :) și să ne ofere jocuri originale și interesante.

■ Lara



GEN 1ST PERSON SHOOTER **PRODUCĂTOR** HUMAN HEAD **DISTRIBUITOR** BETHESDA **LANSARE** 2012 **ONLINE** N/A **PLATFORME** PC, X360, PS3

PREY 2

Mi-am pierdut memoria... ce mă fac?

Puține sunt jocurile care mă fac să le aștept cu entuziasm. Puține sunt trailer-ele atât de fain făcute încât mă uit de două, trei ori la rând la ele, iar apoi caut și melodia. Foarte puține sunt cele care, după ce apar, îți lasă un gust amar în gură, doar pentru că s-au terminat. Așa a fost cazul și în 2006, când m-am jucat Prey. S-a terminat? Nuuu... dar a fost atât de scurt. Și de fain. Și de scurt... Plus că mi-a omorât sistemul. Mânca resurse ca nebunul.

Au trecut ani. Cinci. A ieșit un trailer în care Johnny Cash cânta mai bine decât atunci când trăia. Și mi-am zis: Ueis, mama mia... Parcă-i Blade Runner! Și așa era... Parcă era Blade Runner.

Măcar cei de la Bethesda și Human Head nu se dau după deget și recunosc că Blade Runner a fost una dintre cele mai puternice surse de inspirație pentru Prey 2. De ce nu? Filmul a fost genial, iar atmosfera merită să fie recreată, mai ales dacă ne permite să ne plimbăm într-un oraș à la film noir.

La vânătoare

Nu știu cât de mulți își aduc aminte de Prey și de povestea lui. Era vorba despre o invazie extraterestră, un indian care omora tot și multe portaluri care duceau cine știe unde. O poveste liniară, foarte asemănătoare cu Quake, o rafală continuă de fețe dubioase de extratereștri.

Vă imaginați surpriza surprizelor când au ieșit primul teaser și primele detalii despre noul Prey. Nu mai era deloc la fel ca originalul. Adio liniaritate, portaluri și indieni. Nu pot spune că mă deranjează. Chiar deloc. Prefer întotdeauna un joc în care ai libertate de mișcare unuia în care tot ce faci este să urmezi linia bine marcată a destinului.

Prey 2 are o grămadă de idei noi și de schimbări față de primul joc. În primul rând, nu mai ești tu prada. S-au dus vremurile în care te vâna E.T. ca pe ultima găină. Acum ești tu vioara întâi, tu rupi fâșul tuturor. Tu ești miezul din kurtos. Întunericul din sarmale!

Bucățile mici despre povestea jocului nu pot decât să te intrige. Ești Killian Samuels, un șerif al aerului. Serios. Ești un șerif pe o linie aeriană. Ai grijă ca totul să



2 RON, 2 ore



50 RON, 15 minute

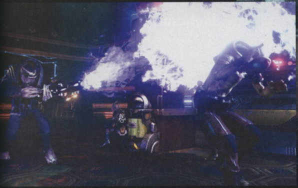
se desfășoare conform planului de zbor. Fără arăbeți cu centuri scânteietoare sau mai știu eu ce făpturi care vor să deraieze un avion. Un extraterestru, de exemplu.

Chiar asta se întâmplă de fapt în Prey 2. Pe când Killian trăgea la aghioase într-un colț de Boeing, cel mai mare coșmar al său devine realitate. Aerostopistul!



Le dăm 5 lei și ne bagă prin spate







Da' nu-ți ajunge cămașa?

Știm cu toții, presupun, cât de greu este să tragi un avion pe dreapta în aer ca să ridici un aerostopist rămas în pana prostului. O grămadă de complicații de care nu prea are nimeni chef. Plus discuțiile acelea deranjante cu străinii... eh.

Iar aerostopistul nu este nimeni altul decât marele luptător interstelar, extraterestrul cu pușca mare. Pușca mare cu laser. După un mic schimb de plumbi în carlingă, avionul trage pe dreapta și, după ce mai trage o tuse două, moare. Killian este surprins să observe acest lucru, mai ales că avionul nu și-a dat obștescul sfârșit parcat pe Pământ, căci acesta se observă departe în fundal. Nici nu apucă bine să se dezmeticească și să întrebe când pleacă primul personal spre Terra căci, în loc de informații, primește un pat de pușcă fix în vorbitor. POW!

Următorul gând care-ți trece prin cap este că va ajunge miner în cine știe ce mină de mahon X pe centura Saturnului și că indianul Talpă Iute din primul Prey pleacă să-l salveze. Ce nu știam noi este că Killian i-a salvat odată viața în Vietnam și îi este dator până la moarte. Dar nu. Povestea sare brusc preț de șapte ani în viitor și îl descoperim pe Killian bine mersi într-un oraș poliglot și poliras. Poliras=un conglomerat de rase inteligente de pe multe și diferite planete din Cosmos.

Killian nu are niciun fel de amintiri legate de ultimii șapte ani, dar știe că este un mare caftangiu, știe să se folosească de orice device extraterestru ce-i pică în brațe și mai știe că este vânător de recompense. Dar nu știe cum și de ce. Și mai ales de ce mai trăiește și nu a fost folosit ca donator de organe. Se pare că, pe tot parcursul jocului, Killian se strofoacă să-și dea seama ce s-a întâmplat cu el.



Orașul în care se întâmplă acțiunea lui Prey 2 este un imens sandbox plin de misiuni pentru Killian. Fiecare misiune pe care o începe implică prinderea unui extraterestru certat cu legea intergalactică sau recuperarea unui artefact prețios ce poate sau nu să stingă viața din întregul univers. Killian nu este nevoit să facă aceste lucruri într-o ordine bine definită, ci se poate plimba după cum vrea. Poate să ceară misiuni de la biroul de recompense sau pur și simplu să caște larg ochii prin vizorul din dotare cu care poate scana orice persoană cu care intră în contact pentru a vedea dacă are cumva un preț în ochii autorităților.

Ce poți vrea mai mult de atât? Arme? Ai. Extratereștri? Ai. Bătaie? Ai. Mister? Pfuais, din belșug. Așa că tot ce mai avem de făcut este să așteptăm până la anul pentru a vedea într-adevăr cine i-a furat memoria lui Killian. Căci ce are omul mai scump decât amintirile?

■ **Koniec**



Mai mult ca niciodată, suntem amenințați cu o mulțime de FPS-uri. Nu am nimic împotriva lor, chiar reprezintă unul dintre genurile mele preferate de jocuri, dar, la un moment dat, te cam saturi. Mai ales când titluri ca Syndicate și X-Com se transformă în shooter-e viscerale și epice, îți cam vine să te iei de gât cu producătorii. De ce strică amintirile și moștenirea lăsate de o serie legendară cu un sequel în care tot ce trebuie să faci este să tragi ca disperatul cu arma? Înțeleg că este mult mai ușor să faci un FPS decât un RTS, mai ales dacă alegi să mergi pe liniaritate și scripting, dar dă-i incolo de bani. Poți să-i faci și prin idei originale, nu doar pângărind un gen și o amintire.

Deși Metro: Last Light nu intră în categoria jocurilor de mai sus, nu am putut să nu scriu rândurile acestea, deoarece, când am auzit FPS, mi s-a sculat părul pe spinare. Parcă văd că ajungem la vorba lui cioLAN din știrea sa ne-gustată de prea mulți și o să vedem un FIFA 14 FPS. Nu de alta, dar EA a realizat că, fiind doar un simulator sportiv, a ignorat iubitorii stilului FPS. Pentru a evita orice confuzie, specific aici că știrea a fost doar o glumă și că FIFA 14 nu va fi un FPS. Cel puțin nu până acum.

Înghesuit în metrou

După ce anul trecut am gustat din plin atmosfera horror din Metro 2033, la anul, vom putea servi o felie din partea a doua a aventurii lui Artyom prin metroul moscovit. Jocul are la bază o nuvelă a lui Dmitry Glukhovsky, în care cerul și pământul au fost trecute prin focul Gheenei și al dezastrului nuclear. Pe pământ mai există doar o mână de supraviețuitori, dar pe noi ne interesează doar cei care s-au refugiat și trăiesc de pe o zi pe alta în metroul din Moscova. Deși ai crede că, în urma unui dezastru de acest fel, lumea ar trebui să fie mult mai unită, se pare că nu este chiar așa. Fiecare stație a metroului devine un oraș de sine stătător, cu reguli diferite și, mai ales, inconti-nuu război cu celelalte stații. Pe lângă conflictele constante între oameni, refugiații se mai războiesc și cu o grămadă de monștri generici pentru jocurile horror, dar și cu forțe supranaturale. Metro 2033 chiar se termină în urma unui conflict între Artyom și o nouă rasă supranaturală, the Dark Ones, când Artyom îi aruncă în aer, iar apoi își dă seama că nu a făcut un lucru bun.

Last Light vine în continuarea lui 2033, iar noi intrăm în pielea lui Artyom, măcinat acum de remușcări vizavi de faptele sale precedente. A4, ucrainienii din spatele jocului, încearcă să ne convingă că Last Light nu vine ca o urmare logică a jocului, ci mai mult ca un răspuns la criti-

Ce te faci dacă n-ai cartelă?

METRO LAST LIGHT™

GEN SURVIVAL HORROR FPS **PRODUCĂTOR** A4 GAMES **DISTRIBUITOR** THQ **LANSARE** SFÂRȘITUL 2012 **ONLINE** METRO.THQ.COM **PLATFORME** XBOX 360, PS3, WII U, PC







cile aduse nenumăratelor bug-uri și inconsecvențe din jocul inițial. Este un fel de penitență pentru problemele lui 2033. Printre acestea voi enumera doar câteva, pe cele mai evidente. Monștrii ce deveneau invincibili fără să fie cazul, gărzile care știau automat unde te afli în momentul în care se dădea alarma, AI-ul inconsecvent, blocările în mediul înconjurător, filtrul de aer ce trecea prin animația schimbării, dar rămânea același... sunt doar câteva dintre ele, dar sunt primele care mi-au venit în minte. A4 susțin sus și tare că Last Light e scuza lor și modul în care ne arată că pot mai mult. Tot ce vreau este să fie și mai ieftin, ca scuza să fie credibilă.



Până la momentul scrierii acestui articol, în afară de promisiunile producătorilor, nu avem la dispoziție decât un demo în care Artyom se fofilează într-o bază inamică încercând să dea de urmele unui prizonier de o importanță maximă, ultima șansă a omenirii, blabla...

Demo-ul începe cu Artyom și un amic al său la suprafață, într-o Moscovă devastată de războiul nuclear. Rămășițe de avioane, resturi calcinate de mașini, mutanți hidoși, un cer cu o nuanță mai sănătoasă decât în 2033 și mai puțină zăpadă pe pământ. Lumea se repară încet-încet. Era și timpul să vină vara în Rusia. În subsol, singurul tău prieten este întunericul. Ai intrat în lumină, ai belit-o. Așa că, la orice pas, Artyom defilează cu grijă becuri sau le sparge grijuliu cu pușca sa cu amortizor. Nimeni nu trebuie să te simtă când vânezi. Atmosfera de survivor horror nu este atât de pregnantă în acest demo, inamicii fiind doar oameni.



Dar te simți ca în Thief. Un Thief al dracului de sumbru, apăsător și periculos. Ne reîntâlnim cu pușca sa cu aer comprimat, la fel de mortală ca și în 2033, dar și cu un minigun devastator. Și brusc schimbarea este în aer. Thief? Pfft... Rambo! Ruperea de ritm, trecerea de la o furișare dusă la extrem la acțiune furibundă este incredibilă. Ești Moartea în persoană. Nimeni nu te simte când te apropii, dar când scoți coasa la vedere, toată lumea știe că ești acolo.

Atenția la detaliu este incredibilă. Nimic nu este lăsat de izbeliște. Deși te-ai aștepta ca un joc a cărui acțiune are loc aproape în totalitate în obscuritate să nu fie extraordinar de finisat la capitolul texturi sau detalii grafice, Last Light nu este deloc așa. Mediul destructibil scoate la iveală strat după strat de tencuială, vopsea, rugină, fier beton sau alte asemenea materiale de construcție. Nimic nu este generic. Cu toate acestea, demo-ul este un pre-pre alpha și este posibil ca varianta finală să nu mai fie așa. Cam cum ni s-a întâmplat la Leipzig la prezentarea lui Gothic 4. Prezentarea arăta bestial, toată lumea era impresionată, iar la sfârșit inginerul de imagine ne-a spus să stăm liniștiți că jocul nu va arăta așa. Acum ne-a demonstrat doar cum AR PUTEA să arate.

Deși sunt cam sătul de FPS-uri, sper ca până la anul să-mi treacă greața și să-l pot primi cu inima deschisă.

■ **Koniec**







În caz că ați avut curiozitatea să citiți hands-on-ul din iunie, știți deja că prima butonare a noului parpalac învelitor de conspirații digitale m-a călăuzit pe culmile cyber-fericirii. După testarea beta-ului timpuriu (pe care cineva s-a străduit și a reușit să-l ofere la scurtă vreme întregului mapamond...), toate neliniștile (mai mult meta decât fizice) mi s-au potolit, fiindcă am găsit o punte perfectă între vechi (da' bun) și trendurile momentului. Producătorii păreau că n-au sacrificat mai nimic, cu toate că au lucrat sub semnul unui compromis: jocul trebuia să-i mulțumească pe veteranii DEx, dar totodată să fie adus la zi și să atragă un nou val de public către franciză. Am fost atât de încântat și surprins de ceea ce am văzut atunci, încât am hotărât să nu epuizez conținutul versiunii de preview, ci să aștept cuminte porția finală de pixeli hepatici, păstrând imaginea vie și nițel bolnăvicioasă a unui început promițător. Nu de alta, dar dacă mă „stopa" jocul înainte să mă opresc singur, m-aș fi deprimat teribil (...trupul neînsuflețit al tânărului brașovean a fost găsit de o precupeață zăcând în spatele tarabei. Conform raportului, acesta era mânjit la gură cu zeamă și bucăți de gutui. Autopsia a revelat cauza morții: îngurgitarea unui DVD. În plus, în stomacul victimei s-au găsit rămășițe de poster cu tematică SF, de pe care specialiștii brigăzii Alfabet au deslușit literele D e x.).

Om să fii, implant să ai!

DEUS EX
HUMAN REVOLUTION



Cel mai amărât boschetar din tot jocul



Operație de schimbare DeuSex

Să înceapă ospățul!

Pentru cine, din motive obscure, s-a păstrat: noul protagonist preferat al fanilor cyberpunk, Adam Jensen, fost copoi și membru al trupelor speciale de asalt, primește un job la corporația Sarif Industries, unde este numit șef al securității (uber securitron). Tipul, cam ghinionist de felul lui, pățește că niște nemernici (pe care-ți petreci cea mai bună parte a jocului urmărindu-i) iau cu asalt laboratoarele Sarif, distrugând recuzita, violând sistemele de securitate și desigur căsăpind personalul, inclusiv o domnișoară foarte specială pentru agentul nostru. El însuși este pus la respect de o gorilă pavată cu implanturi și singurele lucruri care-l salvează sunt un dulap care-i cade la țanc pe tărtăcuță și mai multă chirurgie decât au văzut toate vedetele Hollywood-ului laolaltă. Proaspătul zombi cibernetic se trezește șase luni mai târziu cu o migrenă, plin de implanturi mecanico-electronice (pe care nu el le-a cerut, e clar?!!), cu o pereche de borcane lipite de fățău și mâncărimea de a-i găsi pe cei responsabili pentru noul lui look, cu gând de a-și răzbuna și cea fumeie, în timp ce n-are de ales și-l ajută pe mai marele său, David Sarif, să pună la punct una-alta.

Vine prima misiune – recuperarea unui obiect important dintr-o fabrică Sarif luată pe sus de niscai teroriști – în care domnul Jensen poate salva și bieții angajați captivi, dacă-i poftește musculatura și dacă n-o freacă prea mult prin sediul Sarif înainte să decoleze către locație, cum am pățit eu la prima butonare. Da, contează dacă te grăbești sau nu și nici asta nu garantează salvarea respectivilor, care mai cere pe deasupra și un dram de subtilitate în abordarea misiunii. Ceva mai multă pe Gimme Deus Ex, dificultatea maximă, pe care eu unul o aleg în jocurile de genul ăsta încă de la primul Thief – și care în Human Revolution mi s-a părut mai iertătoare decât în primul Deus Ex, deusexemplu. Vedeți, la



Apartamentul lui Jensen, una dintre cele mai frumoase locații din tot jocul

a doua parcurgere a misiunii, am reușit să-i ocrotesc pe muncitauri și am descoperit numeroase rute și abordări alternative, asta în ciuda faptului că am explorat în neștire la primul contact – semn că echipa din spatele jocului a băgat bine la cap un aspect esențial din primul joc: explorarea este esențială și trebuie să-i dai omului suficiente mijloace de a-și atinge obiectivul (sau obiectivele), fie că are chef să dea un Rambo, fie că-i place să se tupileze și să joace feste NPC-urilor.

Așa ajungi în primul hub, loc din care jocul începe realmente să-și dea drumul.

Atletul cu picioare din lemn

Nefiind nici liniar, nici complet open world, Human Revolution leagă între ele operațiunile principale prin hub-uri, locuri unde ai ocazia să intri în atmosferă, să faci pe deasupra tot felul de misiuni secundare (unele numai dacă vorbești cu cine trebuie, când trebuie și eventual spui ce trebuie). Detroit, deși nu extraordinar de mare și nici labirintic, se bucură de un design destul de bun, cu mai multe căi de acces între zone și suficiente locuri bonus de explorat (dintre care unele își arată rolul abia mai adânc în poveste). Amintirile curg râuri, cu terenuri de baschet, metrouri, apartamente și rețele de canalizare familiare, închegate cu ingeniozitate și coerență în ansamblul designului. Ca în majoritatea nivelurilor de altfel, poți trage cu urechea la conversațiile adesea interesante, pline de informații sau haioase ale NPC-urilor și ai ziduri întregi de text de lecturat (și merită, fiindcă numai așa îți vei putea face un tablou complet despre facțiuni, personaje și intențiile lor adevărate înainte de a lua decizii radicale). Al doilea hub, Hengsha,



Pentru un pumn de molari în plus...



Biroul tătucăi Sarif, cu-ale sale biligonguțe

este semnificativ mai mare și întortocheat, în mare parte fiindcă, previzibil, orașul se dezvoltă mai mult pe verticală. Așa se face că este împărțit în două hărți separate, ceea ce face navigarea mai dificilă pentru anumite quest-uri. Aici însă pute a inspirație, iar echipa a făcut o treabă grozavă în a da viață acelei bucățele de Chină în al său ipotetic viitor, deloc îndepărtat de ceea ce este

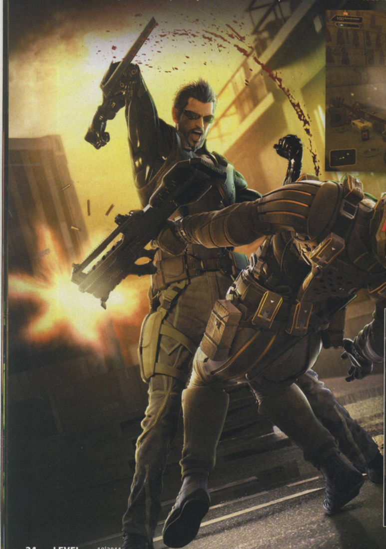

Am auzit că vă strâng dinții...



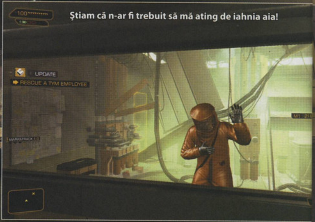
Ce nu face omul pentru o partidă de CoD...

deja și mai ales tinde să devină. Nu e o treabă mereu originală (vezi clasicele dughene stradale cu potol chinezesc, apărute în probabil 90% din SF-urile post Blade Runner), dar măcar e livrată ca la carte. Păcat că, raportat la dimensiune, Hengsha este prea puțin utilizat pentru quest-uri. Am simțit că mai încăpeau lejer cu 50% mai multe misiuni decât am descoperit (și le-am cam înfăptuit pe toate), părăsind locul cu regret de fiecare dată când am epuizat distracția în zonă. Totuși, merită să vă spun că Hive, un club local, este unul dintre cele mai impresionante locuri de pierzanie pe care le-am văzut vreodată într-un joc. Plus că, doar în cazul lui, există vreo șase metode diferite de a căpăta acces înăuntru. Treaba nu se desfășoară doar în hub-uri, ci se extinde natural și către hărți separate, în locații diferite, dar și sublocații legate de locuri din hub-uri, cum ar fi sediul Sarif, laboratoarele și fabrica Sarif pentru Detroit (și nu doar ele) sau sediul unei anumite corporații din Hengsha. Excelent este și sediul unei televiziuni din Toronto - care trebuia de altfel să apară ca hub în HR dar a fost tăiat, din lipsă de timp, odată cu alte două: Upper Hengsha, unul de prin India și probabil cine știe câte alte locații, misiuni, dialoguri și întâmplări, ceea ce mă face să oftez amar.





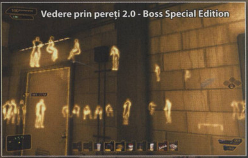
Fiindcă cele 27 de ore de joc investite în prima trecere (cu explorare extra-meticuloasă) sunt mult și bine pentru standardele de azi, nimic de comentat din punctul ăsta de vedere, dar cam puține dacă mă raportez la primul Deus Ex și, mai grav, la desfășurarea de evenimente implicată de tot ceea ce se întâmplă în Human Revolution și în versiunea finală... nu se mai petrece, fiindcă l-au ciopârțit în ultimul hal. Mare păcat, fiindcă HR are potențialul unui atlet al jocurilor, însă se dovedește a fi unul cu picioare din lemn, sculptate numai pe jumătate, în cazul bun. Deși îmi pot imagina perfect de ce au hotărât să „taie la montaj" multe bucăți, problema e că se vede și nu e deloc plăcut. Mai e și



Știam că n-ar fi trebuit să mă ating de iahnia aia!


The Hive




Vedere prin pereți 2.0 - Boss Special Edition

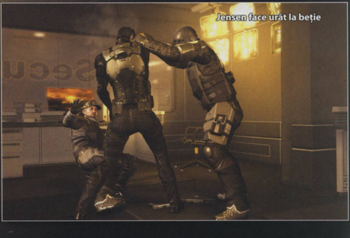
o risipă a volumului oricum enorm de muncă investită în joc. Ce naiba, le era frică de 2012 (o să vedeți o trimitere faină spre finalul jocului), că nu se va mai putea bucura nimeni de ce-au făcut? Eu unul aș mai fi așteptat cuminte un an, poate chiar doi, fiindcă după butonare, mi-e clar că s-a pierdut prin omisiune mult, atât pe plan cantitativ, poate mai puțin important, dar mai ales din calitatea totală a experienței. Și ce experiență a fost, cel puțin până la un punct! Dar ce putea fi...



Din parpalac în (parpa)puț

Noul Deus Ex e plin de atmosferă, lucru datorat nu în mică măsură direcției artistice, deosebită și foarte coerentă, care imprumută din Renaștere apucături cromatice, motive vestimentare și ornamente, combinându-le cu motive devenite deja clasice în SciFi și mai ales cyberpunk, de unde o fuziune care-și merită într-o mare măsură numele de „cyberpunk renaissance". Grafica este incredibil de faină, artistic, fiindcă jocul nu se vrea unul fotorealist, ci puternic stilizat. Ce-i drept, filtrul care te face să vezi mai totul în galben-portocaliu (vorba unui clasic de-al nostru, zici că întreaga lume de joc suferă de hepatită) poate deveni ușor obositor după multe ore de joc (dacă vreți să-l scoateți, dați o fugă pe enbdev.com/index_en.html și trageți jos FX Implant). Nu pot nega însă că se potrivește motivelor ca o mănușă (are ceva Rembrandt in vene), iar împreună cu muzica absolut genială (fanii seriei vor recunoaște multe motive mixate din excelentul soundtrack inițial în ceva nou, cu propria viață), dinamică – și gameplay-ul, cum vom vedea – îmbogățește lumea jocului și-i dă exact ce trebuie pentru ca Human Revolution să fie un inconfundabil Deus Ex (2.0). Adică, mai mult decât puteam spera vreodată de la un titlu contemporan cu o astfel de moștenire (și mai puțin decât și-ar dori veșnicii nemulțumiți ca mine). Dacă te uiți cinci secunde la el fără să știi că există, dar ai mai jucat primul Deus Ex, il vei recunoaște imediat. În schimb, scriitura, profesionistă de altfel, nu ține pasul. Deși o întreagă lume așteaptă să fie descoperită prin conversații, ascultând banter-ul NPC-urilor (pe alocuri foarte amuzant și inspirat, recunosc), citind ziare, e-cărți și tone de e-mailuri, în dulcele stil al predecesorilor, parcă lipsește acel zvâc, talentul de a colora stilistic textele pentru a le face memorabile. Ca formă și discurs, textele sunt redactate după specificul canalului de comunicare căruia îi este destinat fiecare, însă, cum lumea HR nu este fotorealistă, cvasi-realismul scriiturii nu face dreptate efortului artistic global. Există și poante, multe subti-


În amintirea lui Garrett, facem lumea la buzunare


Jensen face urât la beție








O scâr-boasă sexoasă

le, altele mai puțin, trimiteri care fac apel la cunoștințele despre lumea din Deus Ex în general, dar și izvoarele de inspirație pentru serie și epigonii ei în egală măsură, însă nici măcar nu se apropie de ceea ce am găsit în Fallout: New Vegas, par egzamplă (normal, s-a ocupat de asta o mui... ăă mai bine nu).

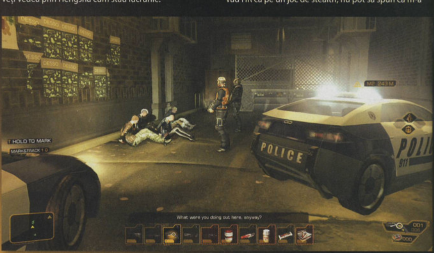
Eroarea este umană; pentru un dezastru însă, e nevoie și de calculator

Fiindcă tot vorbim de Renaștere, nu puteau lipsi ideile umaniste, care prin filtrul „evoluției tehnologice" devin transumaniste – în mare, un curent care susține că scopul (omul) scuză mijloacele, că trebuie să ne atingem potențialul și să-l depășim, devenind supraoameni; că nu-i nimic nenatural în a te eviscera și înlocui mațele cu diode, metale, cabluri SATA sau (25 de ani mai târziu) naniți, chiar dacă nu ai vreun handicap care să-ți impună asta dacă vrei să duci o viață normală – cum ar fi un picior beteag, vreo boală terminală sau altă astfel de distracție. Poți considera, ca și mine, că handicapul este de fapt în capetele celor care nu s-ar sfii să impună asta ca modă, făcând prin urmare orice om care se naște normal, din gene obișnuite și nu vrea să-i augmenteze abilitățile și corpul, un handicapat, un mai-puțin-decât-om din start, în condițiile în care „omul" a devenit „supraom". Jocul trimite, printre altele, către Jocurile Olimpice, unde, după o experiență amară, implanturile fuseseră interzise – dar demersurile politice în curs făceau reintroducerea lor iminentă. În fine, lumea jocului surprinde, pe de o parte, implantații, majoritatea dependenți de un vaccin (de fapt, drog) anti-rejecție, care a generat o întreagă rețea de traficanți și, pe de altă parte, oamenii obișnuiți care, într-adevăr, în mare parte, par foarte piperniciți și nesemnificativi prin comparație. Cu excepția majorității boschetarilor (dacă ați gustat primul Deus Ex, mai știți ce jerpeliți și generatori de milă erau hobos acolo), îmbrăcați mai bine decât și-ar permite majoritatea oamenilor normali, care dau mai degrabă senzația de cyber-cocalari mafioți, nicidecum că ar fi niște cinstiți bătuți de soartă. Asta e, și Batman are zile proaste.

Interesant este că felul în care servesc producătorii lore-ul, chiar și micile detalii, îl face credibil, un fundament firesc pentru evenimentele ce aveau să... ăăă... s-au desfășurat... umm... se vor fi desfășurat în primul Deus Ex, căruia HR îi este prequel. Mai suspect mi se pare că fundamentul ăsta seamănă al naibii de bine cu un extrem de probabil viitor nu foarte îndepărtat real. Poate nu neapărat implanturile (deși am văzut deja adevărate miracole tehnologice) cât starea socială, manevrele militare și nuanțele politice, globalizarea, dominația chineză etc. – veți vedea prin Hengsha cum stau lucrurile.

Pe-un picior de (game)play...

Așa cum spuneam, Eidos Montreal au reușit o fuziune interesantă între reperele care au consacrat Deus Ex în istoria jocurilor și elemente noi, unele menite să aducă ne din rândurile necunoscătorilor, altele gândite pentru a face mai plăcută experiența de joc a tuturor. Sistemul de shooting e relativ solid, deși nu aduce nimic spectaculos și poți termina jocul exclusiv în modul ăsta. Acum însă este mai degrabă bazat pe aptitudinea jucătorului decât în predecesor. Asta înseamnă că nu mai trebuie să te specializezi în tipuri de arme și să le îmbunătățești pentru a avea șanse bune (în primul Deus Ex era aproape inutil să încerci utilizarea unei arme de bază fără antrenament), ci doar eventual să mai investești în implanturi care fac ținta să joace mai domol sau deloc când țintești. Cum eu văd HR ca pe un joc de stealth, nu pot să spun că m-a






Stăpânul Turelelor


Icarus Landing System ;)

afectat prea tare. Noile arme, precum PEPS (un fel de shotgun cu energie care trimite la visat grupuri întregi), substitutul pentru batonul cu șocuri, bun și la paralizat temporar camere de luat vederi și inamici, suflătorul cu lunetă de tranchilizante (care adorm repejor inamicii spre deosebire de înjurata arbaletă din DE1) sau mai șmecherele puști cu laser (trage prin pereți), cele cu proiectile grele ghidate (dau colțul) și pușca pe bază de plasmă sunt realmente delicioase și frumos implementate, cu garanția că nu vei avea niciodată destulă muniție pentru a te baza exclusiv pe una dintre ele. Din păcate, sistemul de takedown-uri a eliminat complet meleul (micul pistol cu șocuri poate fi considerat totuși melee, dar găsești foarte puțină muniție), iar una dintre plăcerile vinovate ale subsemnatului era să termin cam tot jocul cu pulanul, așa cum eram obișnuit din Thief. Canci!



În schimb, minigame-ul de hacking merită toată lauda, chiar dacă și el devine ușor plictisitor spre sfârșit (e inevitabil), la fel ca sistemul de persuasiune - minigame de conversație - care îți permite să obții informații, favoruri și mărturii folosindu-ți limba (și ditamai implantul social) pe post de armă, dar care mi s-a părut totuși cam ușurel. Avem același inventar cu limită de socluri, extensibil prin augmentări, arme ce pot fi modificate și îmbunătățite, în schimb aptitudinile și specializările în arme, electronică, hacking, medicină etc. (crescute înainte prin puncte de experiență) au fost dizolvate ca atare și transferate exclusiv sistemului de implanturi, sabie cu două tăișuri.

... c-un implant mă necăjeai

Pe de o parte, totul e limpede și ușor de apucat: de la bun început, vezi toate ramurile de specializare abordabile și poți planifica într-o oarecare măsură personajul, adaptându-te și la noi necesități apărute pe parcurs. La fiecare level-up primești un Praxis Kit, echivalentul unui punct de investit în arbore. În rest, poți cumpăra kituri din clinici sau le poți primi explorând și terminând anumite questuri secundare. Implanturile au fie efect pasiv, fie consumă din energie la activare. Și aici apare buboiul: deși, față de bateria inițială, care se reîncarcă în timp automat la epuizare, poți să extinzi capacitatea investind puncte în implanturi, problema este că până și acțiunile simple, precum takedown-urile non-letale (adică dai stingerea cu pumni și picioare opozanților) consumă o baterie întreagă. Păi cum, un ditamai tip care s-a caftit în SWAT nu e-n stare să bumbăcească niște hăndrălăi fără să facă apel la proaspetele-i implanturi? Pe lângă faptul că nu-i logic, devine și enervant în ansamblul jocului, fiindcă te încetinește inutil. Deci, nu pot să intru pe doi deodată decât după un upgrade al skill-ului de takedown și am nevoie de patru baterii să trimit la somn opt indivizi, în cel mai bun caz. Așa că îi iau pe rând, le târăsc leșurile și aștept cuminte să se încarce bateria (sau ronțăi batoane energizante) și fac același lucru cu alții, din nou. Singurul efect real este că limitarea te încetinește. Nu face nicidecum mai tactică sau dificilă abordarea de genul ăsta și nici nu echilibrează nimic, ci te face să te simți nu un superagent, ci un handicapat. Nu era mai logic să consume din stamina care constituie hrana pentru sprint - dar care se reface mai repede? Să nu mai spun că oricum superomul nostru nu e-n stare să bage viteză mai mult de cinci metri înainte să se sprijine de-un zid cu limba scoasă. Păi, într-o sală mai mare, era suficient ca tipii să fie destul de preciși și oricum n-aveai șanse să-i iei la bruzli pe toți înainte să te facă salată cu plumb.


Un teren care mi-a trezit amintiri plăcute din 2000

La fel, m-a dezamăgit sistemul de cloaking. Este o tâmpenie cât casa faptul că implantul consumă la fel de multă energie când stai și când alergi. Păi, ăla reflectă împrejurimile. Odată ce a generat camuflajul, dacă stai pe loc, e logic că nu lucrează la fel de intens ca atunci când te miști repede și trebuie să reîmprospăteze iluzia la o rată mult mai mare. O tâmpenie și mai mare este că te face invizibil în fața razelor laser, permițându-ți să treci prin ele ca prin brânză. L-au făcut atât de overpowered, încât au simțit necesar să-i dea un consum exagerat de mare. Combinat cu faptul că și takedown-urile consumă energie, rezultă jucători care aleargă ca bezmeticii după batoane de ciocolată și borcane de steroizi (a se citi surse de energie), doar ca să se poată bucura și ei de o înlănțuire mai rapidă și spectaculoasă de takedown-uri combinate cu invizibilitate. Așa cum e acum, nu pot spune că n-ar fi echilibrat, dar cred că mulți ar prefera să fie ușor mai dezechilibrat, dar mai distractiv. Dificultatea nu vine mereu din restricții, ci poate fi comutată în ceva mai interesant cu un dram sau zece



Vă aminteşte de CEVA?



Noua armă PEPS, în plină glorie



Hack

de ingeniozitate a designerului.

În schimb, mi-a plăcut cel care-ţi permite sărituri improbabile şi o viteză mai mare de sprint, care s-au dovedit foarte utile pentru a ajunge în diverse locuri care oferă surprize sau abordări alternative. Din păcate, o bună parte din implanturi mi s-a părut că nu-şi au rostul şi sunt incluse oarecum abuziv, ca să-ţi dea iluzia că deciziile de upgrade ar fi mai importante decât sunt de fapt. Având în vedere că spre final practic nu mai aveam ce să-mi doresc şi nici unul dintre puţinele puncte de investit nu-mi mai putea folosi la nimic, cred că puteau s-o coacă mai bine. Nici Typhoon-ul, arma supremă cică, nu este prea breaz. Ce-i drept, vine cu un efect spectaculos, dar e total inutil pe o rază mai mare de doi metri şi în plus asigură unele dintre cele mai tâmpite victorii 'eftine în faţa boşilor. Şi că tot am ajuns aici...

Scâr-boss

Din grabă probabil, Eidos Montreal au avut nefericita idee să facă outsourcing pentru luptele cu boşi, dintre care doar ultimele două mi s-au părut cât de cât adecvate specificului Deus Ex. În rest, Twilight Zone de la un capăt la altul. Te trezeşti lovit în moacă din prima, în arene minuscule şi trebuie să te prinzi rapid de abordarea optimă, altfel eşti făcut pilaf dintr-o lovitură sau două. Cum zicea şeful studioului care s-a ocupat de lupte (care, săracul, chiar şi-a dat silinţa să facă ceva fain şi deosebit, numai că avea background pe shootere), e ca o luptă între piloţi de vânătoare. Trebuie să nu intri în panică (moarte sigură) şi să gândeşti / acţionezi mai repede decât adversarul pentru a-l scoate din propria-i buclă.... Mda, sigur! Se potriveşte la fix cu ritmul mai len şi crescendo-urile lungi caracteristice pentru Deus Ex. Arenele sunt foarte restrânse, iar asta nu dă în niciun ca bine într-un joc de genul ăsta, unde învăluiri, sabotaje, tactici parşive de mai lungă durată îţi dau cea mai mare satisfacţie, nu păruieli mai mult sau mai puţin generice de shooter. În plus, boşii pot fi omorâţi atât de ieftin (deşi în mod normal nu se poate, pe al treilea l-am răpu dintr-un takedown mulţumită unui defect de proiectare) şi se poate abuza de (n-)AI-ul lor în asemenea hal, încât singura mea bucurie este că luptele cu ei în sine sun scurte şi trec repede dacă te descurci. Atât vă spun: păstraţi-vă mereu vreo 3 Praxis-uri nefolosite, că nu se ştie când vă vor fi de folos şi vă vor scăpa de frustrări... Pur şi simplu, boşii nu au treabă cu restul jocului şi de data asta, cred c-aş fi preferat Quick Time Events. Parol!



Left 4 Deus Ex

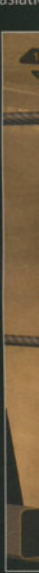


De fapt, AI-ul în sine, care dă o vagă impresie de inteligenţă, este decent în luptă (mai flanchează, mai aruncă o grenadă şi luptele reluate ies mereu altfel), da praf la capitolul stealth. Sunt sensibili la sunete şi leşuri, dar uneori poţi face cele mai compromiţătoare şi stupide acţiuni de faţă cu ei, fără vreo reacţie. Într-o misiune în sediul poliţiei, după un shootout ca-n western-uri la al doilea etaj, coborând, am descoperit că restul secţiei era perfect calmă, ca şi când aş fi intrat într-un univers paralel. Nu tu urcat după mine, nimic. Mă strecor > gre-

şesc > > expi starea dezam avut ş

„Ar tă...

nu-mi chesti doper Pot tr bit ev că sur mare lacun aflaţi pe sp una d pus în tos, u meie Jense ceea aproa un Hu ment asiati





Hackuiţi, oştenii mei!



Scrisori de dragoste

şesc > porneşte alarma > mă ascund> se agită ei puţin > expiră timpul alocat alertei > toată lumea revine la starea iniţială. Cam ăsta-i celebrul algoritm care m-a dezamăgit de multe ori: trebuie să recunosc însă că am avut şi surprize din cele mai plăcute.

„Arta nu este niciodată desăvârşită... numai abandonată" (da Vinci)

Cred că le-a plăcut tare mult dictonul ăsta, altfel nu-mi explic cum au putut să abandoneze ca gold o chestie care ar fi avut potenţialul unei adevărate capodopere, dar a sfârşit „doar" ca un joc bun. Foarte bun. Pot trece peste multe lucruri, dar modul în care au grăbit evenimentele în a doua jumătate mi-a dat senzaţia că sunt invitat să vizitez o ţară frumoasă într-un tren de mare viteză, în speranţa că n-o să observ numeroasele lacune şi iţe legate în grabă. M-a intrigat discursul celor aflaţi împotriva implanturilor şi am fost realmente dat pe spate la vederea oglinzii sparte din baia lui Jensen (e una dintre cele mai faine idei din tot jocul). Totul este pus în scenă, cu Sarif ca un tătucă binevoitor, dar secretos, un personaj adorabil şi lipicios, Megan Reed, o femeie de ştiinţă (sic!) răpită prea curând de lângă erou... Jensen, plin de îndoieli, remuşcări şi furie împotriva a ceea ce a devenit, calculatoristul sarcastic faţă de care aproape că ajungi să simţi un amestec de iubire şi ură, un Hugh Darrow (cel care a dat cheia tehnologiei augmentărilor) extrem de suspect, o patroană de corporaţie asiatică de-a dreptul fascinantă, chiar şi tătuca lui Tong (The Tracer Tong), alături de multe alte personaje şi poveşti, dar... majoritatea portretizărilor sunt lăsate-n aer sau abandonate într-o goană nebună spre final, compromise calitativ de jocul actoricesc şi dialoguri, de o calitate care oscilează între bun şi wtf?!! (mai ales înainte de final). Nu mai vorbesc de final în sine (atât finalurile multiple ca atare, cât şi cele 10-15 minute de joc care le preced) care, o să vedeţi dacă nu l-aţi gătat deja, este o glumă proastă ca execuţie. Eu am râs, fiindcă l-am primit gratis, dar nu sunt sigur că m-ar mai fi amuzat dacă scoteam cinj d'euro din buzunar, cu toate că până atunci butonatul (hă, hăăă - cine l-a terminat ştie de ce) a fost foarte plăcut şi interesant.

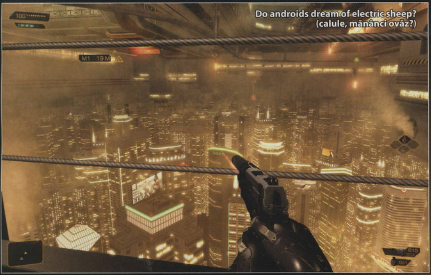
Mă uit pe internet şi citez de pe Wiki: „Human Revolution received critical acclaim upon its release, with many reviewers praising the open-ended nature of the game and the weight of conversations on the outcome of events." Respectivii sunt nişte imbecili... ei bine, ca şi în primul, dar greu de digerat după alde Witcher, vă spun că nu există aşa ceva. La final ai exact patru variante, dintre care două devin disponibile în funcţie de ce faci sau nu faci în ultimele 10 minute. Tot ce am făcut şi decis în celelalte 26 de ore şi 50 de minute n-a contat câtuşi de puţin. Poţi să omori cu maximă cruzime tot ce mişcă, fiindcă oricum (nu e spoiler, cred), Adam însuşi va monologa că n-a abuzat niciodată de putere, chiar dacă a fost tentat la tot pasul şi i-a protejat pe cei slabi. Negrule, ce? Ticăloase decizii, ticăloasă grabă, fiindcă n-a făcut decât să împroaşte o spumă de mediocritate peste ceea ce putea fi superb din cap până-n picioare.



Typhoon: când inutil, când prea puternic...

Adevărata diversitate stă în lucrurile mici, unde HR este unul dintre cele mai (plăcut) flexibile jocuri create vreodată, însă de acolo până la decizii şi consecinţe importante relevante pentru poveste, mai este cale lungă. Vorba aia... cine rade la urmă... lansează DLC-uri! Şi DLC-urile vor curge, începând cu deja foarte apropiatul Missing Link. Cu vorbele astea vă îndemn totuşi să luaţi la rost una dintre cele mai bune apariţii de anul ăsta şi un nesperat de fidel continuator al seriei. Dar, să ştiţi, îi lipsesc nu una, ci o grămadă de verigi!

■ **Caleb**



Do androids dream of electric sheep? (calule, mănânci ovăz?)

VERDICT LEVEL

+
- este Deus Ex în toată regula
- aer de PC, nu de portare grăbită
- minigame-urile de hacking şi conversaţie
- grafică incredibilă pe alocuri, artistic
- takedown-urile şi designul unor niveluri
- atmosferă nimerită, muzică de excepţie
- Adam Jensen, personaj cu mare potenţial şi vocea sa

–
- incomplet şi grăbit sub aspectul poveştii şi al explorării personalităţii NPC-urilor
- filme de slabă calitate (tehnic)
- luptele cu boşii (majoritatea lor), unele niveluri seci
- şocant de slab şi neinspirat în ultimul sfert de oră
- unele decizii putrede de game design şi echilibrare
- scurtuţ (după standardul primului DE)

PE SCURT:

Chiar dacă, unde JC Denton ajungea şi târându-se în premolari, Adam Jensen nu s-ar descurca nici cu patru membre în plus, Human Revolution este fidel primului joc din serie, pe care nu-l face de râs şi rămâne una dintre chestiile de neratat din 2011. Potenţialul enorm, adesea risipit şi carenţe severe de coi îl împiedică să fie Jocul Cyberpunk.

8.5

Gen Action/RPG **Producător** Nixxes/Eidos Montreal **Distribuitor** Square Enix
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** deusex.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Dual Core 2Ghz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare** minimum GF 8xxx, Radeon HD 2xxx

ALTERNATIVA E.Y.E. - DIVINE CYBERMANCY

Mai degrabă supliment, recomandat în special în multiplayer cu niscai prieteni, a fost jocul care m-a surprins pe toate planurile şi pe care l-am iubit şi urât cel mai tare anul ăsta. Un conglomerat atomic instabil de omagii SF/cyberpunk şi elemente de gameplay care aduc bine inclusiv cu Deus Ex. Poftă bună!



DRIVER SAN FRANCISCO

Când coma te îndeamnă la prostii

Mie îmi place paranormalul! Recunosc. Da, sunt unul dintre aceia care văd stafii cu coada ochiului şi care cred că, dacă spui de trei ori numele Satanei în oglindă, acesta va sări de sub pat când ţi-e lumea mai dragă. Norocul meu că nu ştiu adevăratul nume al Împieliţatului, căci probabil că acum scria KiMO acest review. Puşchea pe limbă!

Dar desigur, sunt şi unul dintre oamenii cel mai greu de convins de pe planetă, aşa că dacă vreodată vreunul dintre voi îmi va suna la poartă să-mi spună că într-însul sălăşluieşte Duhul Sfânt al Prea Cuviosului Mucenic Dromihete, va trebui să treacă printr-un adevărat test de andurantă pentru a-mi dovedi acest lucru.

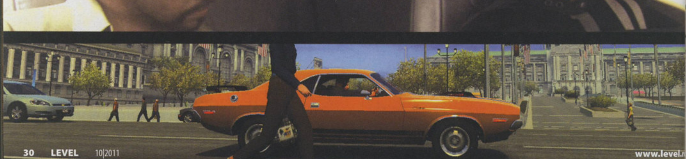
Este o mare diferenţă între a crede cu adevărat în supranatural şi a citi/privi cu indulgenţă şi ceva entuziasm unele evenimente promovate de media ca fiind parte din ocult. Parcă ai vrea să crezi, parcă prea e cusut cu aţă albă... În fine!

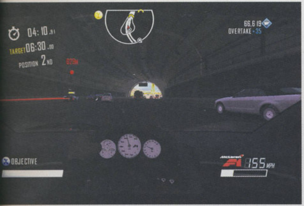
Jocul de faţă este unul dintre evenimentele supranaturale pe care, dacă le-ai auzi la ştirile de la ora cinci, i-ai înjura pe crainici de toţi dumnezeii şi ai da pe Cartoon Network ca să înjuri şi acolo dublajul în român
Având în vedere că este un joc, am sărit pe el cu entuziasm şi scepticism în acelaşi timp. V-am spus că sunt un om greu de convins, nu?

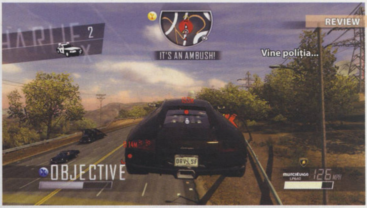
Centura - un plus de siguranţă!

Voi porni de la premisa că nu ştiţi despre ce este vorba în acest joc şi nu înţelegeţi nicicum ce treabă ar avea paranormalul cu un joc arcade cu maşini. Cam aceeaşi atitudine o aveam şi eu când am auzit poveşti şi am scris preview-ul pentru Driver: San Francisco. Ce









Vine poliția...



Serios șefu'!!! E doar vina lui.



Sărăcu'...Ce tumoare urâtă are...

are a face sula cu prefectura...

Jocul de față continuă povestea din Driv3r, un ultra jeg de joc. După el, am crezut că seria va lua sfârșit căci nu are cum să mai fie scoasă din gaură. Aceiași protagoniști, John Tanner (milițianul de la rutieră) și Jericho (valutistul în geacă de piele), se aleargă în continuare pe străzi. Driver: San Francisco începe cu Jericho care plănuiește să scape din pârnaie, reușește și îl dă cu roatele în sus pe Tanner. Dar EFECTIV îl dă cu roatele-n sus.

Aici începe show-ul megashow-ul. Tanner e lovit rău de tot la bibilică, după cum se reiese din zgârietura de sub ochi, și plutește pe aripile pacifiste ale unei come inoportune spre un Rai plin cu gagici și mașini de fițe. Dar se pare că milițianul e milițian până și în comă și Codul Rutier îl împiedică să părăsească pământul atâta timp cât cineva trece pe culoarea roșie. Iată cum Tanner își creează o lume proprie în cap, în care prinde criminali, participă la curse ilegale de mașini și încearcă din răsputeri să îl prindă iar pe Jericho.

La prima vedere, rămâi un pic blocat încercând să-ți dai seama cum funcționează treaba, nu? Stai liniștit, nu ești singurul. Deși inițial mă așteptam ca totul să fie o porcărie sinistră, iar Driver SF să continue pe aceeași linie pornită de Driv3r, mare mi-a fost surpriza când, după trei zile de joc continuu, jocul încă îmi mai plăcea, ba chiar mă făcea să chem lume în jurul monitorului să le mai arăt o jmekerie.

Căci, în mod surprinzător și foarte plăcut, jocul este fain. Hai să-l luăm pe bucățele, căci Driver SF nu este doar un joc obișnuit cu mașini.

În primul și în primul rând, a dispărut elementul de GTA ce a dat de pământ cu predecesorul său. Tanner nu va pune piciorul pe asfalt decât în vreo două-trei cinematicuri, dar și atunci doar succint. Slavă Domnului și Sfintei Paraschiva, căci un GTA e de-ajuns.

De departe, componenta cea mai interesantă a jocului este shift-ul sau zborul între corpuri. Tanner nu știe că este în comă. Crede că patrulează în continuare pe stradă cu partenerul său negru și creț. Brusc, se detașează de corp, se vede plutind deasupra străzii și, cel mai surprinzător, poate să controleze orice șofer de pe stradă.

Ubisoft a reușit să facă acest shifting între corpuri să fie amuzant foc. Fiecare individ în care ne transbordăm sufletul nu este doar un receptacul anonim, are o poveste în spate, prieteni și probleme. Mai mult ca sigur că niciodată nu este singur în mașină. Iată cum suntem aruncați în mijlocul unei idile romantice între doi camionagii, într-o ceartă între doi pensionari, într-o cursă contra cronometru în care un frate cretin a atras alt frate cretin și tot așa. Dacă ai timp și pendulezi aleator între corpuri pe stradă, vei participa la zeci de discuții cretine și amuzante între oameni complet necunoscuți și diferiți. Asta fără să punem la socoteală zecile de misiuni pe care le avem la dispoziție și care nu au nicio legătură cu povestea jocului.

Întregul oraș în care acțiunea se petrece este un imens sandbox prin care te poți mișca fără restricții. Poți face acest lucru în două moduri. Fie la volanul oricărei mașini din cale, fie zburând metafizic deasupra orașului, alegând atât misiunile, cât și mașinile pe care le vrei. Din fericire, totul este marcat pe hartă. Astfel că poți face ce vrei și când vrei, fără să pierzi niciun pic de timp aiurea-n tramvai, pierdut undeva pe o stradă lăturalnică. Dacă nu ai timp de căscat ochii la bannere pe stradă între misiuni, te duci repede la zee eye in zee sky, de unde alegi imediat următoarea misiune.

Povestea în sine este de doi lei, iar cei de la Ubisoft nu au insistat asupra ei. Nu sunt miliarde de misiuni legate exclusiv de Tanner și Jericho, ci miliarde de misiuni legate de restul de gură cască din oraș. Aceste misiuni sunt sarea și piperul jocului. Mai ales că Ubisoft a împrumutat enorm din filmele de la Hollywood, deoarece apar o grămadă de misiuni din filme celebre. De exemplu, cea în care ești la volanul unui autobuz ce nu trebuie să meargă cu mai puțin de 70 de mile sau BUM!. Referire la singurul film fain cu Sandra Bullock. Nu vă mai spun altele, căci este mai bine să le descoperiți de unii singuri. Și mai fain este faptul că nu se repetă. Nu veți face de o sută de ori același tip de misiune. Tot timpul este altceva. Dacă nu prin ceea ce faci în spatele volanului, ci prin povestea pe



Cu ochiul minții

care ți-o spune pasagerul din dreapta la ureche. Cum a fost cazul în care nevasta din dreapta fusese trasă-n piept de șeful de la muncă printr-o schemă gen Caritas, iar individul acum fugea. Ca să îți dai seama pe drum că de fapt nevastă-ta te trăgea în piept, iar tu o scăpai de poliție și o duceai să se întâlnească cu șeful cu care, evident, fuge în lume.

Stimulentul pentru toate aceste misiuni aleatoare nu este doar distracția garantată din spatele volanului, ci și o formă nouă de experiență, willpower, prescurtată wp. Această experiență o vei câștiga în urma oricărei scamatorii pe care o vei face în spatele volanului. Depășiri periculoase, drifturi, mers pe contrasens sau alt fel de cascadorii, plus că fiecare misiune îți va da de la o mie până la zeci de mii bune.

Evident că această experiență nu este pe post de bibelou, ci poate fi cheltuită pe o grămadă de chestii. Chestii, în limbajul nostru de specialitate, înseamnă mașini, garaje, misiuni speciale și upgrade-uri dubioase. Fiecare zonă a orașului are propriile sale garaje, cu mașinile sale specifice. Pe măsură ce înaintezi în joc, tot mai multe garaje și mașini apar pe radar. Iar tu le cumperi, că e mișto să ai multe mașini. Îți place să te simți nabab. Cu atât mai mult cu cât îți vin și bani de pe urma lor. Cu cât ai mai multe, cu atât îți curge bănetul mai gros.

Fiecare garaj are misiunile sale speciale, multe dintre ele desprinse din filme celebre. Sunt multe și diferite. Driver San Francisco m-a uimit prin distracția pe care a reușit să mi-o ofere. Mă așteptam la un jeg liniar de doi lei și o invenție numită shift care mai mult te chinuie decât te ajută. Dar nu!

Să mai vorbim un pic despre ce poți face cu acest shift, mecanica de care te vei folosi cel mai mult în joc. Shiftul nu este doar o modalitate de a te mișca repede de la o misiune la alta, ci te vei folosi nonstop de ea pe tot parcursul jocului. În cazul în care trebuie să prinzi un prost, nu trebuie să te strofoci să îl ajungi neapărat din urmă și să îl arunci în șanț. Poți la fel de ușor să ieși din mașina proprie (pe care o controlează pilotul automat și o ține mereu aproape) și să controlezi o mașină de pe contrasens pe care, fără niciun fel de remușcare, o proptești direct în mașina pe care tu o urmărești. Ba chiar ai o grămadă de misiuni în care ți se cere să faci acest lucru, de exemplu cea în care trebuie să scoți în afara drumului trei mari camioane pline cu nu știu ce





fel de gaz sarin (nu e gaz sarin, dar am uitat ce anume e și oricum nu contează). Dacă ești măgar și vrei să te folosești de shift pentru a câștiga o cursă la care participi, nimic mai ușor. Nu vei putea controla, din motive evidente, milițienii care te urmăresc sau competitorii, dar vei putea să controlezi camionul ce vine pe contrasens și să îi faci praf cu nesimțire, în timp ce tu treci pe locul întâi. Una dintre cele mai faine chestii implementate de Ubisoft și care se folosește de acest shift sunt cursele în care nu trebuie să ieși doar pe locul întâi, ci și pe locul al doilea. Da, constant în timpul cursei, vei trece dintr-o mașină în alta, având grijă ca cele două ale echipei tale să iasă pe primele două locuri. Incredibil de multă distracție în acele momente. Toate aceste misiuni despre care vă vorbesc nu sunt misiunile ce au de-a face cu povestea jocului, care, după cum v-am mai zis, este de doi lei. Toate aceste misiuni sunt luate de pe marginea drumului și vă recomand cu căldură să nu săriți peste ele, deoarece ele dau farmec jocului, nu bătaia dintre Tanner și Jericho. De foarte multe ori, veți relua aceeași misiu[ne], chiar dacă ați terminat-o cu brio, deoarece a fost atât de faină încât trebuie să o mai faceți o dată.

Mă voi opri aici din povestea mea legată de Driv[er] San Francisco și vă spun că este unul dintre cele mai fa[i]ne jocuri cu mașini ale anului. Arcade sau nu, jocul ara[tă] excelent, mașinile sunt multe ca număr și foarte diferit[e] ca mod de control, iar misiunile foarte variate și deloc asemănătoare cu orice ați încercat până acum într-un joc cu mașini. În plus, este la fel de antrenant și în mul[ti]player, unde mecanica de joc specifică campaniei sing[le] player a fost aplicată cu succes.

■ Koni



VERDICT LEVEL

+
- misiuni multe și variate, multiplayer antrenant
- shift-ul face toți banii
- multe mașini

–
- poveste de doi lei
- AI-ul participanților la trafic te omoară

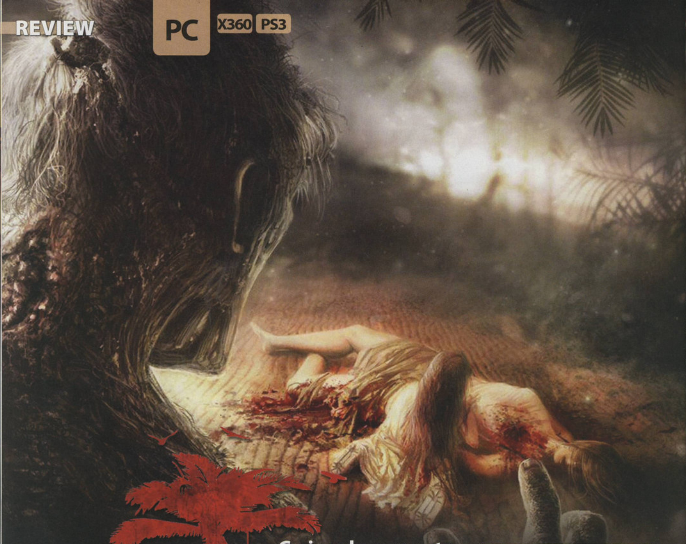
PE SCURT:
Nu vă feriți de acest joc. Merită din plin să dați banii pe el. Deși nu am apucat să îl văd în multiplayer, sunt convins că, după ce veți termina campania în single player, veți mai petrece multe zile în scaunul de șofer din cursele în multiplayer.

8

Gen Arcade Auto **Producător** Ubisoft **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** driver-thegame.ubi.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Core 2 Duo 3 GHz/Athlon 64 X2 Dual Core 4400+ **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** 256 VRAM

ALTERNATIVA NEED FOR SPEED HOT PURSUIT
Deși nu veți vedea același nivel de implicare în acest NFS, totuși este [...] mai apropiat joc ca senzație generală de Driver San Francisco. Urmări[...] mașini faine... Merită și NFS-ul, dar parcă mai fain e Driver.





Dead Island

Cu insula-n coaste

Încep scurta noastră excursie în paradisul morților vii cu un mic pont pentru o „vacanță" plăcută și lipsită de grija pierderii vederii: când reglați luminozitatea, aveți grijă să nu sară de 50%. Chiar dacă producătorii vă îndeamnă să mângâiați duios slider-ul până când logoul jocului devine vizibil (trebușoară care se întâmplă cam pe la 60% din câte țin minte), nu-i ascultați: bloom-ul, care momentan nu poate fi dezactivat sau măcar redus, are grijă să primiți mai multă lumină decât puteți duce. Fiindcă tot am adus vorba de lumină, decorul tropical din Dead Island mi-a amintit de un film care trebuie neapărat vizionat de către fanii genului: Zombie sau Zombie 2 pentru italieni, de Lucio Fulci. Dacă n-aveți răbdare și/sau stomac pentru tot măcelul optzecist (care implică un glob ocular și o așchie nevinovată), recomand scena în care se înfruntă cei mai redutabili prădători din natură: rechinul tigru și nemortul acvatic. E de vis.

Vacanța Moare

Cel mai probabil, ați făcut cunoștință cu Dead Island prin intermediul trailerului care, pentru a nu știu câta oară, a semănat discordie între oamenii maturi și pașnici de pe internet. Ați ghicit: filmulețul cu fetița infectată. Nu mă apuc să-l disec acum, a avut grijă internetul de acest aspect. Căutați și singuri. Personal, îl consider unul dintre cele mai bune trailere (joc/film/reality show japonez) create vreodată și, dacă nu l-ați vizionat încă, n-ar strica să răscoliți puțin YouTube-ul în căutarea lui. Stați liniștiți, în joc nu veți găsi copii. Omul virtual al secolului XXI se înmulțește prin diviziune. Diviziunea cu shotgun-ul. Dacă ați cumpărat jocul bazându-vă exclusiv pe acel trailer, s-ar putea să rămâneți puțin dezamăgiți. Cel puțin la început, când veți avea impresia (și eu mă simt cu musca pe căciulă) că ați comandat o poveste crâncenă despre supraviețuire, dublată de un comentariu social à la Dawn of the Dead și ați primit un Left for



Mare filosof

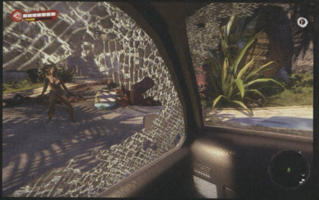
Dead mai domolit care a abuzat la o beție de nevinova-tul Borderlands. De fapt, pe cine încerc eu să păcălesc? Ați vrut să căsăpiți zombi și, pre legea mea, zombi veți căsăpi, ce mama naibii! De unul singur sau alături de al trei obsedați de aspectele complexe ale nemuririi prin zombificare.

Așadar, dacă ați sosit pe insula Banoi să tăbăciți funduri și să mestecați frunze, vorba unui clasic împrumutată de la alt clasic, părerea mea mai mult sinceră de cât avizată (de cele mai multe ori, prefer să simt un joc în loc să-l disec la rece și să-i dau peste mânuțe cu rigla la fiecare poticneală cât de mică) e că ați nimerit unde trebuie. Dacă sunteți genul contemplativ și aveți nevoie de timp pentru a admira peisajul superb (timp pe care shooter-ele gen Left 4 Dead nu vi-l oferă din abundență ci încearcă din răsputeri să mărească producția de adre-





nalină cu orice ocazie), adus la viață cu ajutorul engine-ului Chrome 5, din nou sunteți omul potrivit la locul potrivit. Dead Island e unul dintre cele mai atmosferice („de atmosferă", urlă Marius Ghinea din fundal) jocuri cu zombi din ultimele decenii. Mai ales dacă îl jucați în single, fără să vă chicotească un bețivan simpatic în căști la fiecare pas. Și nu mint, de multe ori m-am oprit din înjurat animațiile ușor suspecte și deosebit de hilare ale coechipierilor doar pentru a admira în tăcere o panoramă a insulei, holurile întunecate ale unei închisori de maximă securitate sau canalizările fetide ale ghetourilor încântător de depresive.



Banoi la voi

Insula Banoi, o stațiune turistică de lux vecină cu Papua Noua Guinee, a devenit terenul de joacă al unui virus misterios care-i transformă pe turiști în bestii însetate de sânge. Nu că ar fi fost mai breji și mai manierați înainte, dar măcar nu mușcau din tine. Tu vei intra în pielea unuia dintre cele patru personaje imune la acest virus. Imunitatea e un dar și un blestem în același timp.



Talente

Pe de-o parte, ești ferit de blastămul nemorții, pe de altă parte, te transformă în săgeata comunității de supraviețuitori. Toți vor câte ceva de la tipul imun. Insulină, alcool, mâncare, caută-mi bărbatul, nu-mi anunța femeia că m-ai găsit, mi-ai văzut ursulețul cumva (cam deranjant când întrebarea vine de la o tipă de aproape treij de ani), vaccin pentru nevastă-mea, laptopul plin cu rapoarte, un hemoroid de zombi, o unghie de papuaș etc. etc. Tu, ca o persoană iubitoare de sidequest-uri (statistica finală îmi spune că am făcut în jur de 120) și plimbări romantice cu ciocanul de ceferist în mână pe plajele infestate, vei alerga din colț în colț pentru a-i mulțumi pe mofturoșii supraviețuitori. Desigur, scopul final e să părăsești insula întreg. Înainte să vină musonul. Sau aviația militară. Căci, chiar dacă nu ți-o spune nimeni, îți poți da seama și singur ce se poate întâmpla cu o insulă răvășită de un virus misterios. Napalm, plutoniu, alege tu. În peisaj apare și un trib de papuași, dar vă las pe voi să descoperiți implicațiile metafizice ale virusului care a cauzat mini-apocalipsa de pe insula Banoi.

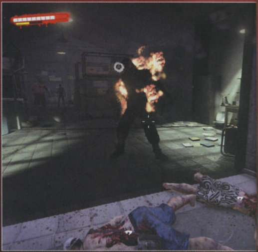
Insula e destul de măricică, chiar imensă dacă o comparăm cu universul altor shooter-e actuale, mai de coridor, și deschisă complet explorării. Aveți la dispoziție plajele însorite ale stațiunii, ghetouri deprimante infestate cu leșurile umblătoare ale localnicilor și grupuri răzlețe de anarhiști violenți, o sfântă junglă, laboratoarele din junglă și, pe final, o închisoare superbă de maximă securitate. Băi, cât de sinistru e în junglă, mai ales când auzi în depărtare urletele unei haite de infectați, iar zgomotele specifice junglei sunt întrerupte de soundtrack-ul unui azil de nebuni. Brrrr. Delicios de brrrrr.

Repet, poate nu s-a înțeles bine din prima, Dead Island este jocul cu cea mai faină atmosferă din istoria morților-vii(rtuali). Povestea ca povestea (du-te acolo, fă aia, majoritatea sidequest-urilor s-au rezumat la curierat rapid), mă așteptam la ceva mai de impact (deși are câteva momente care m-au pus pe gânduri), cel puțin după ACEL trailer, dar atmosfera m-a omorât cu zile. E acolo, puțin mai jos de seria STALKER. Acum sunt la al doilea playthrough, ceea ce nu mi se întâmplă prea des. De obicei, las să treacă puțin timp până îmi înfig dinții din nou în același loc.


Capul plecat, talpa il indoaie







Revoluția se bazează pe materiale

Și acum, nițică inginerie. Dead Island este un joc de acțiune la persoana întâi cu iz puternic de sandbox (portat de pe console, deși polonezii se jurau că versiunea de PC a fost dezvoltată în paralel cu cea de console… minciuni!), peste care au fost grefate, după bunul obicei al Industriei, o seamă de elemente clasice de RPG. Adică experiență, arbori de talente, quest-uri, sidequest-uri, inventar, o ofertă măricică de obiecte contondente și un sistem simpatic de crafting care-ți permite să inginerești armele din dotare pentru un maximum de eficiență. Șurubăreala din Dead Island e puțin mai serioasă și nu atinge varietatea și... hilaritatea uzinelor ACME din Dead Rising, dar îmi place. Nu în fiecare zi vezi un șubler în flăcări legat de o bâtă de baseball dotată cu sârmă ghimpată, baterie și un led optimist. Adică exact cum mi-am imaginat că va arăta proiectul meu de diplomă. Love it.

Sistemul de luptă este livrat în două variante. Pentru mouse și tastatură, simplu și la îndemâna tuturor, și pentru controller (Analog Combat) care, zice-se, ar permite un control sporit și o precizie mai mare. N-am încercat-o pe a doua, pentru că România va lua medalia de aur la bob în cadrul olimpiadei de iarnă organizate în Iad când eu voi juca un FPS pe PC cu un controller. Dați-mă în judecată. Să vă explic puțin cum funcționează lupta. Stamina este resursa de bază. Fiecare lovitură cu o armă melee consumă stamina, ceea ce te obligă să gândești înainte să spamezi clic după clic în speranța că APM-ul dumnezeiesc de mare e



Adevărul, Învierea și Viața. Deși barosul gigantic din mână îți dă un aer herculean în fața oglinzii, stamina limitată te aduce cu picioarele pe pământ și îți sugerează că o înfruntare nu înseamnă doar un urlet războinic și un sprint vitejesc către centrul grămezii de zombi, urmate de un milion de clicuri glorioase. E drept, merge și așa, pentru că moartea e doar de formă, din păcate, și e urmată de un respawn care-ți răpește în jur de 10% din fonduri. Deci nu veți muri pe bune, dar veți ajunge la faliment dacă leșinați de trei ori pe minut. Banii sunt foarte importanți, veți vedea mai încolo de ce, și nu vă permiteți să mușcați din țărână prea des. Prin urmare, veți fi nevoiți să profitați la greu de skill-urile personajului ales, să fentați nemortul, să recurgeți la o serie de retrageri strategice, adică să gândiți puțin. Bineînțeles, când ești înconjurat de șase măgăoaie cu respirația urât mirositoare, îți e cam greu să gândești, dar mite să mai încropești un plan de acțiune. D n-a zis nimeni că va fi ușor, iar aceste mome te au rolul lor bine sta bilit în marea schemă nevieții. Oricum, sunt foarte satisfăcut de b tăile (livrate sau încas te) din Dead Island. C drept, m-a călcat pe nervi sistemul de leve scaling (inamicii sunt scalați la nivelul tău sau al jucătorului care-a făcut se verul în coop). E foarte fain că n-ajungi să te simți Tumneseul Negru al Datului La Oase, dar pe de altă p te, dispare acel sentiment călduț pe care îl ai când te torci la un monstru care te-a umilit când erai mic și-i despici țeasta cu o singură lovitură. Nu-i frumos să-i r pești gamerului dreptul la celebra replică „I'll be back Într-un sandbox, totul se rezumă la „I'll be back!". Revenge is a dish best served. Punct.

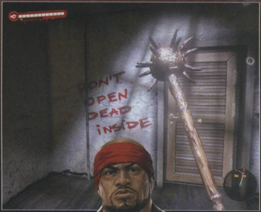
Înapoi la sfânta bubuială. E foarte bine să găsiți s luții creative la eterna problemă a reintroducerii mort lui în pământ. De ce? Armele din Dead Island se degra dează extrem de rapid. Când vine vorba de vâsle sau alte arme improvizate din obiecte de lemn, înțeleg. În schimb, când o țeavă groasă, solidă, de metal se îndo după șapte, opt lovituri, începi să intri la idei. Rolul ac








A beut prea mult...



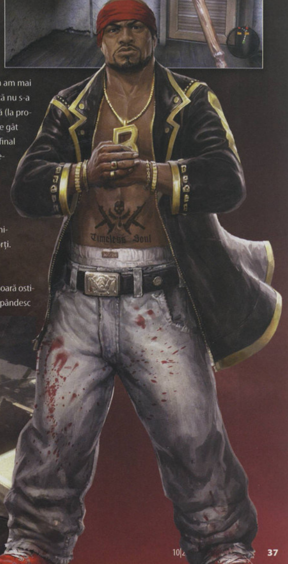
tei mecanici l-am înţeles. Nu te poţi baza la infinit pe aceeaşi armă (şi nici nu poţi căra câte arme vrei tu), te simţi vulnerabil când ştii că după zece, douăzeci de lovituri s-a dus frumuseţea de bâtă de care erai atât de ataşat, eşti nevoit să te foloseşti de mediu (butelii explozive, se pare că nemorţii din Dead Island se îneacă dacă reuşeşti să-i dobori în apă) şi de skill-urile personajului tău. De exemplu, Sam B, unul dintre cele patru personaje „jucabile", are un skill care-i permite să-şi placheze inamicii şi să-i culce la pământ. Unde lucrurile se pot rezolva definitiv cu un şut bine ţintit (un alt skill al rapper-ului Sam B). Sau cu mai multe, şi e foarte amuzant să vezi patru indivizi cum joacă în picioare un amărât de zombi. Mai că ţi se face milă de săracul nemort. Asta până îţi aduci aminte că e un Infected, cea mai cătrănită satană pe care ţi-a fost dat s-o ucizi în Dead Island. Şi dacă sunteţi atenţi, puteţi dezmembra încetul cu încetul un nemort ca să-l scoateţi din joc. Încercaţi să-i tăiaţi un picior. Sau o mână. Sau capul, cu o lovitură bine plasată şi ceva noroc (şansa de lovituri criticale e „ajutată" de unele skill-uri).

Unde eram? A, da, la fragilitatea exagerată a armelor. Se pot repara, nu-i bai, dar aici intervine al doilea lucru care m-a scos din sărite. Şi în joc, şi în viaţa reală. Economia. Dacă în viaţa reală, economia are rolul ei şi se integrează foarte bine în peisaj (sau peisajul se integrează în ea, încă nu sunt sigur), în Dead Island e pusă cu mâna, cusută cu aţă albă, prost gândită etc. etc. etc. Reparaţiile costă bani. Mulţi bani dacă ai de şurubărit la o armă ceva mai acătării. Foarte mulţi bani dacă ai de ciocănit la tot arsenalul. Reparaţiile, upgrade-urile şi modificările pot fi efectuate doar la bancurile de probă şi n-am priceput în ruptul capului de ce (şi cui, pentru că TU şurubăreşti la bancul de probă, nu există meşteşugari care să se ocupe de armele tale, chestie care-ar fi explicat unde pana mea merg banii) trebuie să plătesc 1400$ pentru a repara o armă care costă 500$. Probabil îi topeşti. Sau înfăşori bâtele de baseball în hârtii de 100, să fii P.E.Ş.T.E. pe insulă, naiba ştie. De aceea, e bine să luptaţi doar când trebuie şi să fugiţi când puteţi. Să ştiţi de la mine că şi fuga e faină în Dead Island. Să sprintezi de nebun cu o haită de Infected pe urmele tale poate fi o experienţă foarte interesantă şi… de atmosferă.

Fuga e ruşinoasă. Dar e sănătoasă şi, după cum am mai spus, contribuie enorm la atmosferă. Convins că nu s-a născut încă shooter-ul care să mă pună pe fugă (la propriu), m-am încăpăţânat să mor cu nemortul de gât (şi am falimentat, of course). Până aproape de final când, presat de deadline şi din cale-afară de nerăbdător să văd cum se termină toată tărăşenia, am hotărât că ruşinoasa fugă e cea mai sănătoasă soluţie să nu intru în faliment înainte să experimentez marele Final. Adrenalină pură. Mai ales atunci când rămâneam fără stamina fix în mijlocul unui grupuleţ de vecini nemorţi.

Puţini, da' mulţi

Acum că am clarificat (sper) cum se desfăşoară ostilităţile, ar fi bine să vă descriu pericolele care vă pândesc







Infected. Temeţi-vă







la fiecare pas în Banoi. Walkerii, carnea de tun... sau de bâtă având în vedere că tunuleţele apar de abia în actul doi, sunt clasicii zombi ai anilor '80, '90. Apar în diverse forme şi culori, sunt înceţi, împiedicaţi, proşti ca noaptea, devin periculoşi doar în grupuleţe mai mari de patru. Sau când vă iau prin surprindere, că sunteţi prea ocupaţi să căutaţi brichete de aur şi dolari în bagajele turiştilor decedaţi. Dar au prostul obicei să facă pe morţii buni şi să-ţi sară la gât imediat ce le întorci spatele. De aceea, mi-am făcut un obi-cei (de-osebit de sănătos) de a lua la şuturi fiecare cada-vru pe lângă care treceam. Fapt care cred că a mai adăugat pe puţin două ore la un playthrough de douăzeci şi patru, dar mi-a salvat viaţa în repetate rânduri. Notă: în cazul unei apocalipse cu zombi, jefuiţi un magazin de încălţăminte şi alegeţi cei mai solizi bocanci cu putinţă. De preferinţă cu bombeu placat cu fier, altfel mi-e milă de degeţelele voastre. O variantă mai crâncenă a walker-ului este Thug-ul. Foarte încet, dar deosebit de puternic şi cu foarte multă viaţă. Şi dă o căruţă de XP. Următorii în lanţul trofic sunt Infected. De fapt, o să-i pun exact în vârful piramidei, pentru că m-au dus în pragul suicidului. Apar de niciunde, urlă de-ţi ridică părul de pe ceafă, sprintează ca... habar n-am cine deţine recordul probei de 100 de metri, dar sigur e un jamaican, şi dau mai rău ca Mike Tyson. Îi urăsc. Pe toţi. Şi de câte ori am reuşit să dobor unul (la început sunt mai rari, dar când ajungi în oraş... tăicuţuleeee!), cred că mi-am petrecut vreo două-trei minute jucând tontoroiul pe cadavrul lui infect. Butcher-ul e un diavol şi el, dar din fericire nu apare atât de des să-ţi strice plimbarea. Mai avem o ciudăţenie care explodează, un urieş, Ram, cu aceleaşi







apucături ca taurii de coridă și o satană grasă de tot care scuipă o zămucă verde și acidă. Toți au căzut în fața bătei mele. Unii s-au ridicat și-au încercat să mă popească, dar asta e viața... cu suișuri și coborâșuri. A, și mai sunt cei vii și periculoși. Sunt oameni ca toți oamenii, care au profitat de haosul de pe insulă să-și dea frâu celor mai de bază impulsuri. De obicei sunt înarmați cu arme de


Ce vrei pletosule?

foc și, spre deosebire de majoritatea zombilor, sunt foarte sensibili la zeama de glonț. Conservați-vă muniția pentru înfruntările cu oamenii. Shotgun-ul e bun și pentru infectați.

Unde-s doi...

Pentru cei care caută tovărășie pe internet, există modul co-op. Și o opțiune care permite jocului să poste-



ze automat pe Facebook extraordinarele tale înfăptuiri muncitorești. Adică spam cu achievement-uri. Dead Island este clar un joc gândit special pentru co-op: cut-scene-urile în care apar toate personajele chiar dacă îl joci în single, skill-urile care dau bonusuri coechipierilor, faptul că te poți conecta la campania unui jucător cu același progres în poveste printr-o simplă apăsare de tastă (vorba vine, până acum câteva zile mi-era imposibil să joc în multi din cauza problemelor de conexiune), sistemul de salvare cu checkpoint-uri (bine, el e specific consolelor în general). L-am jucat cu tovarășii de redacție și, într-adevăr, e o experiență foarte interesantă și în co-op, dar parcă se pierde ceva din atmosferă. Pe de altă parte, e altceva când ai cu cine să mai schimbi o vorbă și să colaborezi întru stârpirea unui zombi mai cătrănit. Până la urmă, problema se pune astfel: jucați-l în single pentru atmosferă și ocazionalele sperieturi sau încingeți un co-op pentru distracție. Și eficiență.

Olimpiada de toamnă m-a împiedicat să sar pe Dead Island încă din prima oră de la lansare. Drept urmare, am apucat să citesc câte ceva pe internet înainte să-l iau eu la puricat și, sincer să fiu, m-am cam speriat de unele review-uri apocaliptice care îl descriau ca pe o portare de nejucat. E un port, ce-i drept, care îți cam sare în ochi, dar am avut o experiență destul de lină. Am întâlnit bug-uri, dar o singură dată m-am enervat rău de tot, când am reușit să trec printr-o stâncă și m-am trezit blocat într-o peșteră. În rest, nu țin minte să mă fi iritat ceva în mod deosebit. Poate doar bling-ul specific titlurilor multiplatformă, gen bloom exagerat, motion blur și alte efecte cărora nu le poți reduce intensitatea din opțiuni (dar le puteți moda, am dat un link pe level.ro într-o știre dacă mai țin bine minte), dar asta e o problemă pe care o am cu majoritatea titlurilor lansate în ultimii ani, nu e ceva specific lui Dead Island. Probabil n-o să vă entuziasmeze nespus de tare la început (nici pe mine nu m-a pocnit dragostea față de el încă din prima secundă), însă, pe măsură ce îl jucați și vă scufundați în lumea lui tot mai adânc, ajunge să vă placă din ce în ce mai mult. Nu mă așteptam să le iasă atât de bine, mai ales după ce am văzut cum au reușit să bage în pământ Call of Juarez.

■ **cioLAN**



VERDICT LEVEL

+
- ATMOSFERA!
- suprafața mare de joc
- lupta

–
- bug-uri
- „economia"
- unele animații

PE SCURT:

Dead Island e unul dintre cele mai atmosferice („de atmosferă", urlă Marius Ghinea din fundal) jocuri cu zombi din ultimele decenii.

8.5

Gen FPS **Producător** Techland **Distribuitor** Deep Silver
Ofertant TNT Games, store.steampowered.com **ON-LINE** deadislandgame.com
CERINTE MINIME: Procesor Intel Core 2 Duo 2GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare 3D** minimum 512 MB, Shader Model 3.0

ALTERNATIVA DEAD STATE

Un RPG indie despre supraviețuirea într-o lume care aparține morților umblători. Nu s-a lansat încă, dar e bine să fiți cu ochii pe el. Până apare, trageți tare de Dead Island. Sau Left for Dead dacă aveți chef de mai multă acțiune. Viscerală. Sau Dead Rising pentru a afla în câte moduri puteți ucide un zombi.



Episode 2: „Senseless Acts of Justice"

Seriile de jocuri episodice au devenit deja o rutină: ştii la ce să te aştepţi de la următorul joc încă de când l-ai terminat pe cel precedent, iar probabilitatea ca episodul X să aducă ceva inovator faţă de episodul X-1 este cam la fel de mare precum şansele unui astmatic de a supravieţui unei erupţii vulcanice. Aşadar, în mod logic, dacă primul capitol al unei astfel de serii ţi-a plăcut, cel mai probabil şi al doilea va avea acelaşi gust dulce-acrişor, răcoritor pe timp de vară şi reconfortant în vremuri de restrişte meteorologică. Dacă nu, nu. Din fericire, seria Hector: Badge of Carnage, produsă de studioul Straandlooper în colaborare cu veteranii Telltale Games, se încadrează în prima categorie, alături de care recomand consumarea unei întregi cutii de cremă de ciocolată şi a cel puţin unui pachet de biscuiţi „comunişti" (ştiţi voi de care, ăia cu marginile zimţate...).

Made in Britain

Viaţa este grea în oraşelul britanic Clapper's Wreake, mai ales când eşti Hector, un inspector de poliţie care nu dă doi bani pe eleganţă, bună purtare sau grija faţă de contribuabilii de pe urma cărora are ce pune în farfurie. Şi, când spu asta, bineînţeles că nu mă refer la mâncare, ci mai degrabă la o sticlă de tărie, asezonată eventual de o revis mai mult sau mai puţin deocheată. Totuşi, deşi caterin şi prostul gust sunt principiile după care Hector se ghi-



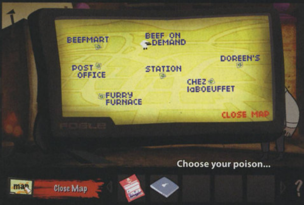


Calea sigură către tărâmul de jos: biserica



O adevărată întrebare existenţială





Choose your poison...

dează în viață, vrednicul inspector nu se poate abține de la confruntarea unui terorist, mai ales în condițiile în care acesta din urmă este responsabil cu apariția a nu mai puțin de treizeci și ceva de locuri noi de muncă în cadrul Poliției din Clapper's Wreake. Dar cine a jucat primul episod - We Negotiate with Terrorists - este deja la curent cu aceste aspecte, precum și cu situația de tip posterior de vertebrată acvatică în care acesta s-a terminat.

Senseless Acts of Justice continuă povestea de la ultimul solz al episodului precedent, abordând fix același tip de umor care a caracterizat și We Negotiate with Terrorists. Din nou avem parte de o caracterizare dură și fără perdea a societății britanice, pusă în valoare de un scenariu scris de cineva care evident se pricepe la ceea ce face. Sub pavăza unui umor negru savuros, cei de la Straandlooper nu s-au ferit să ia la mișto subiecte destul de sensibile: copiii orfani, cu dizabilități, lăsați să-și ducă traiul în maldărele de gunoi de pe străzi, decadența bisericii, asociată din ce în ce mai des cu variate tipuri de perversiuni sexuale, traficul de organe omenești, computerele Apple sau persoanele care-și irosesc viețile (virtuale și reale) în World of Warcraft. Și, pentru ca aroma de pește oceanic la ceaun să rămână intactă, și acest episod are o finalitate ce poate fi servită cu puțin mărar și lămâie.

Simplu și la obiect

Omul, cu cât perseverează într-un domeniu, cu atât devine din ce în ce mai obișnuit cu subterfugiile acestuia. Astfel, chiar dacă în review-ul episodului anterior am cârcotit în privința stilului grafic abordat de Hector: Badge of Carnage, între timp am ajuns la concluzia că Straandlooper nu prea avea de ales, acest stil grafic potrivindu-se (de voie, de nevoie) ca o mănușă unei povești care nu se sfiește să ridiculizeze unele dintre pietrele de temelie ale civilizației englezești: poliția, biserica sau fotbalul. Dacă se luau mai în serios, producătorii riscau să iște un anumit gen de discuții în legătură cu jocul lor, eventual și unele cenzuri, că doar trăim într-o Europă liberă și democratică. Așa însă, cine pricepe, pricepe. Cine nu, ura și la gară.

Unde mai pui că interfața a rămas același deliciu simplu și eficient, în care mouse-ul se descurcă singur-singurel, fără ajutor de la surioara tastatură sau vărul îndepărtat gamepad. De asemenea, așa, ca un omagiu adus vremurilor de odinioară (je t'aime, Day of The Tentacle!), acum, într-o anumită secțiune a jocului, îl putem controla și pe aiuritul de Lambert, subalternul de încredere al lui Hector. Cei doi au chiar și posibilitatea de a face schimb cu obiectele din inventar, exact ca în titlul clasic LucasArts.

Acestea fiind spuse, observ cu durere în suflet că tocmai am terminat și ultimul biscuit din pachet (ciocolata era deja de mult mânjită pe mâini, botic, tastatură etc.). Fug până la chioșc să mai cumpăr un pachet, pe care cred că-l voi degusta cu ceai data viitoare... Nu de alta, dar, cel mai probabil, vremea de afară nu va mai fi atât de prietenoasă la momentul apariției celui din urmă capitol al aventurii inspectorului Hector.

■ **Cosmin Aioniță**



VERDICT LEVEL

+
- scenariul bine scris și dialogurile savuroase
- caterinca ascunde anumite probleme reale
- controlul „așa cum ar trebui să fie"

–
- compresia vocilor
- se termină la fel de repede ca un pachet de biscuiți și un borcan de Finetti

PE SCURT:

Nerecomandat persoanelor care se scandalizează repede, Senseless Acts of Justice se servește cald alături de o porție obligatorie de creier. La desert, biscuiți cu ciocolată.

8

Gen Adventure **Producător** Straandlooper/Telltale Games **Distribuitor** Telltale Games **Ofertant** Telltale Store/Steam **ON-LINE** telltalegames.com/hector

CERINTE MINIME:

Procesor PIV 1.8GHz **Memorie** 2GB RAM **Accelerare 3D** 120MB VRAM

ALTERNATIVA ȘTIRILE DE LA ORA 5

Dacă aventurile lui Hector scot în evidență obiceiurile mai puțin plăcute ale societății britanice, calupurile de știri de după-amiază ale televiziunilor românești (precum și emisiunile de mare angajament ce le urmează) au același efect în privința secretelor mai mult sau mai puțin ascunse ale locuitorilor României. Greața rezultată se poate trata cu multă, multă lămâie.

PC X360 PS3

WARHAMMER 40,000 SPACE MARINE



„Blessed is the mind too small for doubt"

Nu-mi vine să cred că gândesc asta – dacă aş fi trăit în mileniul 41, sigur îmi bătea acum un Inchizitor la uşă – dar, din momentul în care-am luat la cunoştinţă că în viitorul întunecat al omenirii există doar război, mi-am dorit să experimentez şi eu acest măcel intergalactic din armura ceramico-oţelită a unui Space Marine. Da, ştiu, e la graniţa ereziei să-ţi doreşti consolizarea unui străvechi tabletop, dar nu e vina mea că universul Warhammer 40k şi dumnezeii luptei sfinte Space Marines sunt materialele perfecte pentru aceste experimente next-gen. Spre deosebire de recruţii slăbănogi şi speriaţi din X-Com (n-aş vrea să văd lumea prin ochii unuia dintre ei, contrar declaraţiilor pompoase ale celor de la 2K, nu e deloc plăcut să muşti din ţărână la trei secunde după ce ai părăsit nava), un Space Marine în acţiune e visul umed al oricărui adolescent post GoW-ist. Şi al meu, desigur, căci în acest moment nu mi-aş dori nimic altceva decât să urc două etaje, să dărâm uşa cultiştilor de la patru şi, acompaniat de o rafală melodioasă de bolter, să urlu cu o voce metalică „ÎN NUMELE ÎMPĂRATULUI, NU MAI DAŢI GĂURI!!!!!!!". Aaaaahhh… Pe scurt şi fără ironie, consolizarea universului Warhammer, o trebuşoară bună când se face cum trebuie, s-a lăsat aşteptată mult timp. Nu pun la socoteală Fire Warrior (deşi l-am jucat în lipsă de altceva mai bun). Nu-mi place galbenul şi nu-i suport pe Tau. Xenopăgâni mizerabili! Relic a mirosit trendul şi, după patru ani de muncă asiduă, a lansat Warhammer 40k: Space Marine, un shooter 3rd person care te închide în armura de ceramită a unui vajnic căpitan de Space Marines. Şi nu orice Marines, ci ăi mai drepţi şi mai viteji dintre tra... Space Marines, preferaţii Împăratului, Ultramarines. Cu accentul pe Ultra, căci în mileniul trei, dacă nu eşti Ultra, n-ai Meta. Scor.



Titus are Titan

„Walk softly, and carry a big gun!

E logic că o asemenea lansare naşte întrebări şi, p... alocuri, erezie. A meritat aşteptarea? Ce-a făcut Relic pentru acţiunea viscerală în timp ce Activision a lansat


Demonul Pompiliu.


La cap de pod


Talpa Iadului

patru CoD-uri? Cincizeci de euro??? Le luăm pe rând. Din punctul de vedere al unui împătimit al universului Warhammer, care ar juca orice are Space Marines, orci, erezie și intestine pulsânde, a meritat. Shooter-ul celor de la Relic surprinde esența (esența aia care-ajută respectul de sine și vânzarea) universului Warhammer 40K. Tu ești căpitanul Titus, un Space Marine. Dur ca oțelul, iute ca hreanul, bătrân ca broasca țestoasă de Galapagos și mai necruțător decât geniul pustiu, Nicolaide, la examenul de Electromagnetism. Ei sunt orcii. Și sunt legiune. Verzi ca mucul de preșcolar gripat, numeroși ca păduchii din lumea a treia, mai „nevinovați" decât politehniștii speriați de Nicolaide. Victimele perfecte pentru cătrănitul căpitan Titus. Ea e Planeta. Sincer, nu-i mai țin minte numele, dar e o planetă-uzină tipică universului Warhammer, unde zace o mândrețe de Titan Imperial, Premiul vânat de hoarda nihilistă a orcilor. Decorul e… warhammerian prin excelență și îmi place de mor. Păcat că e doar décor, într-un shooter de coridor. Ruine care spun povestea glorioaselor măceluri, ateliere gigantice (în viitorul întunecat al omenirii, până și ascuțitul scobitorilor e o activitate religioasă) unde Spiritul Mașinii este preamărit/ciocănit/nituit cu reverență, statui și temple impunătoare în stil gotic. Talpa crestată a Cultului Imperial e imprimată adânc în fiecare pietricică, firicel de nisip și barieră văzută sau nevăzută. Dată fiind natura VISCERALĂ a gameplay-ului, nu veți avea prea mult timp să admirați visători peisajul impunător (Warhammer curat, repet, Relic s-a prins cum se face treaba în mileniul 41), dar tot veți rămâne cu ceva din mini-excursia voastră. Cu impresia că 39 de milenii n-au reușit să elimine nevoia omului de a compensa. Știți voi ce. Oricum, dacă e să aleg lucrul meu favorit la Space Marine, e că arată și se simte ca un joc de acțiune Warhammer. Și pentru asta, să zicem că merită măcar 15 euro și 10 ore (cât durează campania single) din viața voastră.

Et tu, Titus?

Partea nasoală este că, deși au șurubărit la Space Marine aproape patru ani de zile, Relic n-au reușit să iasă pe piață cu ceva unic, care să dăinuiască peste veacuri și să vegheze asupra shooter-elor mileniului ca leșul Împăratului peste Imperiul mileniului 41. Trebuie menționat că „veacul", în jargon de gamer, este perioada care începe în a doua lună de la lansare și se termină cu trei luni înaintea lansării sequel-ului. A, nu v-am spus? Dacă n-aș fi căsăpit cea mai mare Satană din joc, pe fruntea căreia mai că nu stătea scris Boss de Final (îl ginești cam de la jumătatea jocului și se duce surpriza, nu că ar fi fost prea multe surprize în joc) pentru Console (adică un QTE plictisitor care urmează după ce căsăpești patru valuri de sidekicks), m-aș fi așteptat ca, după cutscene-ul de final, să înceapă partea cea mai faină a jocului. Dar, se pare că partea cea mai interesantă a jocului va fi sequel-ul, căci Finalul este, în fapt, un mare VA URMA!! Eu unul bănuiam că va urma, dar n-ar fi stricat ceva mai multă subtilitate. Bleah.

Dacă îl dezbrăcăm de haina macho warhammeriană, avem pe hard un shooter care nu iese în evidență în oceanul de tripleA-uri din anul 2011 construite să se vândă ca pâinea caldă în prima lună de la lansare. Unde, prin lună, înțeleg săptămână. Same old, same old. Jucat în reprize scurte, poate fi foarte plăcut și mai taie din greața repetiției. Orcii vin, îi tai. Sau îi zdrobești cu BarosulRăzboiului. Măgăoaia nu-ți permite să cari decât


Sănătate curată!


Bun bolterul la casa omului



Warhammer 40 000: Space Marine


De la Pământ la Lună. Varianta Warhammer

două arme ușoare, deci grijă. Să nu vă treziți călare pe un oarecare titan, departe de arsenal, atacat de nihiliști aerieni pe care nu-i poți dovedi doar cu bolterul. Iarăși vin orcii, îi împuști. V-am povestit cât de eroic sună bolterul? Iubesc sunetul bolterului. E muzică pentru urechile unui veteran. Vin și a treia oară, îi tai sau îi împuști. Drujpaloșul e muzical și el, iar meltagun-ul e devastator. Shotgun-ul viitorului trage cu lumină în lumină. Lumina ochilor orcești. Cool și el. A patra oară, poate arunci o grenadă. A cincea oară... ai un jetpack (foarte entertaining capitolașele unde primești baros și jetpack, mai puțin plăcut e atunci când ți se iau, de parcă nu te-ai prinde și singur că n-are rost să le folosești pe coridoare). A șasea oară te rogi să mai vină și alte satane, că te-ai săturat de orci până în gât. Păi parcă era vorba că Imperiul e amenințat de toate națiile Universului. Sună un prieten, bă, orcule! Previzibil, în clasicul plot twist pe care-l vezi de la o poștă, apare Haosul. Dai în el ca la fasole și tot rămâi cu impresia că bați pasul pe loc. E fain să bați, aș minți să spun că sunt deasupra unor asemenea distracții frivole. Pe de altă parte, o poveste mai interesantă sau măcar o mecanică împrumutată de la RPG-uri ar fi fost mană împărătească. Achievement-urile ajută dacă ești genul ĂLA de gamer. Sau puteți începe joculețul direct pe Hard, pentru o provocare.


Tâta mareee!

Ca să nu fiu nedrept cu el, am remarcat ceva proaspăt (când vechiul devine nou) la Space Marine. Nu există o mecanică de cover și nici viață regenerabilă, două dintre landmark-urile gaming-ului secolului XXI. Nu că ar conta foarte mult în mica schemă de făcut bani rapid, dar e îmbucurător când vez[i] că un barosan al Industriei ignoră cu bună știință Lege[a] Milen(e)ară. Unde „mileniul”... știți voi. În Space Marine ți se regenerează d[oar] scutul energetic, foarte util când ești atacat de la distan[ță]. La primul contact cu sat[ârul] orcului se dovedește a f[i ...] fel de folositor ca o coală A4. Udă. Bara de sănătate, s[...]raca, a rămas blocată în trecut, când se regenera doar dacă introduceai un cod de la tastatură. Singurul mod [...] care îți poți recâștiga sănătatea e execuția (trebuie s[...] amețiți în prealabil) necredincioșilor / păgânilor / mu[...]tanților / ereticilor / oricinenuespacemarine. Drăguț, [...] loc să culegi un banal medikit sau să dai pașnic pe g[...] cinzeacă de poțiune, vizionezi o animație sângeroasă. Cool. Blood for the blood god, health for the health b[...]. N-am simțit prea mult nici lipsa cover-ului. Când viața nu se regenerează ca în shooter-ele tactice, parcă n-a[i] nevoie de un locșor unde să aștepți, cuminței, Învierea Vieața. Am reușit să dau ochii peste cap de câteva ori [...] chiar să învăț câte ceva din micile greșeli. Jocul îți dă acel sentiment de invincibilitate „spacemarinică”, ba chiar te lasă să exagerezi de dragul show-ului, dar ero[is]mul prostesc și prostia eroică sunt, pe alocuri, taxate. [...] Hard se schimbă datele problemei, dar nu foarte mult, căci nimeni n-a plătit 50 de euro ca să fie umilit de un muc verde. Așadar, mai adăugați trei euro, pentru a pu[...]tea admira o „ciudățenie” fără cover și regenerare.



Aici cred că a murit cineva





Haosul ne fură!

În luptă te însoțesc alți doi Space Marines, trebușoară care ne spune că, la un moment dat, a fost planificată și o campanie în co-op, dar din motive de timp/DLC, tovărășia și camaraderia tipice speismărineşti n-au prins trenul. Relic ne-a promis că va lansa modul co-op (cică nu campanie, ci un fel de Last Stand) sub formă de DLC (sper că gratuit, deși armurile de 4$ pentru Dawn of War 2 nu au darul să mă încurajeze) mai încolo.



Un Dark Templar la curtea regelui Multiplayer



Una cu zidul

Eu unul cred că o campanie co-op i-ar fi prelungit viața înainte ca toată lumea să sară călare pe Gears of War 3 sau ce altceva le va spune trendul și să uite că a existat vreodată un Space Marine. Sau orice alt shooter la persoana a treia care nu e Gears of War. Și i-ar fi săltat nota cu minimum jumătate de punct. Pierderea lor.

Multiplayer-ul (8v8) funcționează pe principiul clasic „cel pe care mi l-a dat matchmaking-ul va fi fratele meu pentru totdeauna". E solid, poate fi fun, tot jucat în reprize de câte-o oră, maximum două, dar e haotic și n-am văzut să încurajeze jocul de echipă. Meh, oricum nu mi-a păsat prea mult de echipe și tovărășii heirupiste. Îl joci pentru anarhie, unlockables, challenges și XP. La nivelul patru primești acces la secțiunea de customizare a personajului din multi (Space Marine sau Chaos, diferențele sunt în mare parte de ordin estetic), după care te vei bestializa alături de o gașcă pestriță de care nu-ți prea pasă, că nu-s frații tăi decât prin matchmaking, întru eterna glorie a următorului upgrade. Și există doar două moduri de joc: Anihilation, unde câștigătoare este echipa care ajunge prima la 41 de omoruri (subtil, nu?), și Seize Ground, în care echipele capturează control points și strâng puncte. O chestie care mi-a plăcut mult și nu țin minte s-o fi găsit pe undeva e că, înainte de un respawn, poți copia loadout-ul individului care te-a ucis chiar dacă n-ai reușit să „descui" echipamentul respectiv. Ajută mult, mai ales când ești ca picat din lună și n-ai chef să butonezi zile întregi până descui cine știe ce bolter cu gloanțe de argint. Și elimină barierele tehnologice (din păcate nu și cele de skill) dintre un nou-venit și o matahală de nivel mare (cam mulți dacă ai pierdut startul). Din nou, a fost fun pentru câteva ore, probabil va fi fun și când îl voi mai relua (dacă vor mai exista jucători), dar probabil următoarea chestie lucioasă care va ieși pe piață te va face să uiți de el într-o clipită. Probabil asta se va întâmpla și cu single playerul, pentru că Space Marine, care mi-a satisfăcut pe trei sferturi pofta de acțiune VISCERALĂ Warhammer style, nu e un joc construit să dureze, deși costă cât unul. Acum așteptăm sequel-ul. Poate Inchiziția va avea un cuvânt mai greu de spus.

■ cioLAN

VERDICT LEVEL

+
- Warhammer 40k
- Space Marines
- For the Emprah!
- decorul

–
- devine repetitiv
- finalul
- povestea

PE SCURT:
Ca fan Warhammer, sunt mulțumit. Nu „50 de euro" mulțumit, ci mai degrabă „așteaptă o reducere" mulțumit. Pentru cei cu un fetiș pentru fasciști spațiali de doi metri, Space Marine are de toate. Adică fasciști spațiali de doi metri. Pe de altă parte, nu vi se pare că jucăm același joc de vreo cinci ani încoace?

7.5

Gen 3rd person shooter **Producător** Relic **Distribuitor** THQ
Ofertant TNT Games, store.steampowered.com **ON-LINE** spacemarine.com
CERINTE MINIME: **Procesor** Intel Core 2 Duo 2GHz **Memorie** 2 GB RAM **Accelerare** minimum 512 MB, Shader Model 3.0

ALTERNATIVA DARKSIDERS
Dacă mai țin bine minte, îl primeați gratuit dacă precomandați Space Marine. Acum e prea târziu, deci probabil va trebui sa dați 20 de euro pe el, dar vă asigur că vor fi bani bine investiți. E un action excelent, măricel, inteligent și încă nu m-am hotărât cine e cea mai hardcore grupare de menținere a războiului: Space Marines sau cei Patru Călăreți ai Apocalipsei. Dacă stau să mă gândesc, Metallica n-a scris un cântec despre Space Marines, deci aș merge pe mâna călăreților.



Getting high of life

child of eden

Foarte multe jocuri au la început o avertizare scrisă în care ți se spune că o vâltoare de culori ce se învârt bezmetice pe ecran îți pot crea o criză de epilepsie. Cu alte cuvinte, o vâltoare de culori ce se învârt bezmetice pe ecran nu sunt un lucru bun.

Cred ei! Din nefericire pentru români, limba noastră nu are un echivalent benefic pentru englezescul „getting high". Căci a te droga pentru a atinge o stare de beatitudine nu este deloc un lucru bun şi acceptat. Dar poți atinge acel punct fără să bagi la venă sau să tragi pe nas. Şi mai ales fără efecte nocive. Fanaticii religioşi mai ating punctul acela în care ei spun că sunt una cu Dumnezeu şi dau ochii peste cap, dar cine vrea să fie ca ei?

Iată cum un japonez şi un joc te ajută să uiți de probleme şi să atingi o stare de fericire neaşteptată cu doar cincizeci de dolari. Căci atât costă jocul. Child of Eden te trimite într-o lume atât de frumoasă că ți se face rău când te întorci.

Kinect sau nu

Tetsuya Mizuguchi, tăticul lui Rez, vine cu o nouă experiență psihedelică şi transcendentală pentru micul nostru suflet. Fără sânge, fără răutate, fără războaie, doar explozii de culoare şi de sunet. Frumos şi inspirat, Child of Eden ne trimite inima într-o călătorie printre frumusețile Pământului, aşa cum nu te-ai gândit niciodată la

Peste câteva sute de ani, lumea a cucerit spațiul cosmic şi a plecat în peregrinări spre alte meleaguri. trece mult până se naşte şi primul copil în spațiu, Lum Printre maşini şi metal, fără niciun fel de idee despre Pământ în afară de poveştile celor din jur. Aşa că îşi c















ează propriul său Pământ, așa cum doar cineva care nu l-a văzut niciodată poate. Lumea unui copil în care totul se poate întâmpla. În care o balenă plutește prin spațiu și care se poate transforma într-un Phoenix doar pentru că vrea. Însă Lumi moare, dar nu se pierde. Căci amintirile sale rămân ca un punct de sprijin și de referință pentru generațiile ce urmează. Unde rămân? Pe internet, devenit Eden, unde toată lumea le poate accesa. Peste alte câteva sute de ani, amintirile lui Lumi sunt atacate de un virus și nouă ne revine onoarea de a încerca să curățăm Edenul.

Aici începe jocul. Aici începem să ne plimbăm purtați pe aripile imaginației lui Lumi, prin lumea de pe Pământ așa cum și-o imagina ea. O explozie de lumină și de elemente ciudate, dureros de frumoase, fluturi și păsări, balene, oameni, planete, toate zburând prin spațiu, dansând pe o muzică ce reacționează la acțiunile tale. Stai pierdut, blocat pe modul gură cască și brusc simți cum liniștea te înconjoară, un lucru deloc bun. Așa că începi să dai din mâini sau să miști din stick-urile analogice ale controller-ului pentru a anihila virusul. Nu vă așteptați la hidoșenii ce încearcă să mănânce fluturașii, aici inclusiv virușii sunt frumoși. Doar culoarea îi dă de gol. Ceea ce faci de fapt este să purifici informația păstrată de Lumi de elementele de informație coruptă. Așa că te apuci să tragi după inconsecvențele din peisaj.

Provocarea nu constă în a termina cât mai ușor nivelul, ci să o faci cu stil. Ai la dispoziție trei arme. Prima este una cu lock-on ce îți permite să țintești până la opt ținte deodată, iar apoi să tragi, cea de-a doua este cea cu care te aperi și încerci să dobori gloanțele și rachetele trase de adversar spre tine, iar cea de-a treia este o bombă de care te vei folosi când ecranul s-a umplut prea mult de viruși și nu ai șanse prea mari de supraviețuire.

Provocarea de care vorbeam mai sus constă în a reuși să țintetți opt ținte și să le dobori deodată, pentru a primi maximum de puncte posibile. Dacă reușești să o faci și când muzica atinge apogeul, vei mai fi recompensat cu un multiplier. Pentru a trece de la un nivel la altul, trebuie să atingi un anumit scor, iar dacă nu vei umbla după aceste combo-uri, deși vei termina nivelul, nu vei putea trece la următorul. Așa că grijă mare și ochii pe ecran.

Când te joci, poți alege cum să o faci. Cu Kinect sau controller. Din nefericire pentru mine, nu am putut juca prea mult cu Kinectul deoarece m-am apucat de joc exact când lumea avea cel mai mult de lucru. Nu te prea poți concentra când cineva dă ca bezmeticul din brațe lângă tine, chicotește și fredonează ca o fată mare. Căci asta vei face. Vei pierde contactul cu lumea din jur, vei începe să te legeni pe ritmurile muzicii și să dai din brațe pentru a bate virusul la fundul gol. Unde mai pui că trebuie să și bați din palme pentru a schimba armele. Așa că a trebuit să mă sacrific și, după o jumătate de oră de joacă cu Kinectul, am trecut la mult mai fada, dar deloc neplăcuta experiență cu controller-ul. Cu care faci ce făceai întotdeauna. Sucești de stick-uri și apeși pe butoane.

Singurul defect al jocului e că este foarte scurt. Mi-a luat un pic peste două ore să îl termin și de-abia aștept să îl reiau pe un nou nivel de dificultate să văd ce și cum se modifică.

■ **Koniec**



CONCURS

Participă și vei avea șansa de a câștiga unul dintre cele cinci premii oferite de Ubisoft România, ce conțin câte un tricou cu leduri reprezentativ și o versiune pentru Xbox 360 a jocului Child of Eden.

Pentru a intra în concurs trebuie să validezi **codul unic de pe DVD** la adresa **www.level.ro/concurschildofeden**. Atenție, data limită pentru înscrieri este 05 noiembrie 2011. Succes!



VERDICT LEVEL

+
- super coloană sonoră
- grafică incredibilă
- primul joc cu Kinect care mi-a plăcut

−
- scurt

PE SCURT:
Un joc pentru suflet. Te face să zâmbești, dar nu pentru că este amuzant. Te face să cânți, dar nu pentru că melodia te prinde. E un joc pentru suflet.

8.5

Gen Action **Producător** Q Entertainment **Distribuitor** Ubisoft
Ofertant GameShop.ro **ON-LINE** child-of-eden.uk.ubi.com

ALTERNATIVA REZ
Un joc făcut de același japonez, Tetsuya Mizuguchi, bazat pe același tip de gameplay, numai că este mai greu și nu suportă Kinect. Fain și ăla.



De ce m-am oprit prea repede din jucat...

În rândul cititorilor noștri și nu numai se vorbește mult despre munca de redactor la o revistă. Unul dintre subiectele discutate deseori este dacă e necesar sau nu să termini un joc pentru a putea să ai o opinie corectă și completă. Dacă unii dintre colegii mei consideră că este absolut necesar să termini un joc pentru a-l judeca așa cum trebuie, eu consider că sfârșitul nu are nici pe departe aceeași valoare ca drumul pe care îl faci ca să ajungi acolo. Consider că experiența pe care o ai este mult mai importantă pentru că aia îți ocupă timpul. În plus, majoritatea gamerilor nu sunt hard-core și nu termină jocurile, ceea ce face ca, pentru ei, un joc care îți menține interesul să fie mult mai valoros.

SPAZsm

Din acest motiv, numărul jocurilor pe care le termin e foarte scăzut și, de obicei, sunt jocuri care sunt foarte bine realizate în termeni de menținut interesul, ca seria Half-Life, seria Mass Effect, Independence War 2, seria Elder's Scrolls, seria Diablo, Crysis chiar și alte exemple notabile. Pe de altă parte, sunt jocuri care nu au sfârșit, ca MMO-urile, sandbox-urile, simulatoarele etc., de pe urma cărora te alegi cu experiența joc. Chiar dacă un joc nu are sfârșit, nu poți spune că nu are o valoare „completă".

În acest context însă, foarte multe jocuri te fac să-ți pierzi interesul mai devreme sau mai târziu. Spre exemplu, consider că jocurile de tip sandbox nu fac întotdeauna casă bună cu povestea centrală pe care va trebui mai devreme sau mai târziu să o urmărești ca să „termini" jocul. Sunt adeptul misiunilor paralele, al obiectivelor secundar e adevărat, însă consider că un obiectiv major amestecat între ele te ajută să NU experimentezi multe aspecte foar te interesante ale jocului. Dintre toate, cea mai enervantă mi se pare a fi o campanie centrală între ale cărei obiectiv să fii forțat să faci prea mult grinding secundar (Mass Effect avea un echilibru acceptabil) pentru a trece la urmă torul capitol. Unele jocuri, culmea, nici măcar nu-ți spun asta și trebuie să-ți dai seama singur că este nevoie să fac misiuni secundare pentru a merge mai departe.

SPAZ m-a făcut să-mi pierd interesul destul de rep


Nava tată și imensa flotă de 3 nave



O grămadă de spațiu

de, adică atunci când am ajuns la nivelul 12-13, pentru că mi-am dat seama că, deși jocul e mare și plin de conținut, totuși forma în care acesta e oferit mă îndeamnă la grinding fără o recompensă pe măsură. Cum am o mare problemă cu grinding-ul, după ce am aflat cam tot ce poate oferi jocul și am realizat că e un pic prea dificil pentru a obține „nu mare lucru", m-am oprit fără a mai considera necesar să termin. Sunt sigur că mai sunt surprize pe parcurs, însă într-o lume în care jocurile indie abundă pe piață, interesul se redistribuie foarte repede.



Bătălie serioasă

SPUZzzle

Sunt un mare fan al jocurilor spațiale în care ai o mulțime de activități diverse în drumul spre... orice. Indiferent dacă e 2D sau 3D, un astfel de joc are potențialul de a-ți acapara imaginația foarte repede și de a te include în lumea sa fără să-ți dai seama. SPAZ are o povestioară simplă și ca personaje centrale o trupă de mercenari cu o navă construită din ce au apucat, cu care pleacă spre centrul galaxiei în căutare de bogăție și faimă. Universul jocului este unul haotic, în care nimeni nu mai ține cont de vreo ordine. Sistemele stelare sunt împărțite între două facțiuni, una militară și alta civilă, conflictul între ele reprezentând o stare de normalitate.



Așa îți configurezi o navă

Acești mercenari vor naviga din sistem în sistem și vor realiza misiuni pentru o facțiune sau alta cu scopul de a dobândi nave mai mari și mai bune și de a avea acces la tehnologii din ce în ce mai avansate.

Mecanica jocului este foarte simplă. Navele sunt controlate dintr-o perspectivă „top-down", jucătorul folosind mouse-ul pentru direcție și WASD pentru mișcare. Se poate controla o singură navă în același timp, restul având posibilitatea de a primi comenzi specifice. Nava mamă nu poate fi controlată. Ea deține doar hangarele și sare dintr-un sistem major în altul împreună cu tot calabalâcul asociat. Numărul și mărimea hangarelor determină numărul și mărimea navelor care pot fi lansate simultan și controlate în luptă.

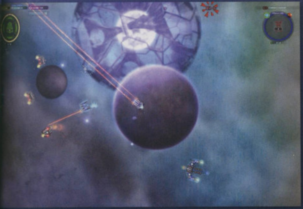
SPAZbox

În principiu, SPAZ este un joc de tip sanbox. Ai o întreagă galaxie în care te poți mișca, din sistem în sistem. În fiecare sistem vei putea face misiuni, cumpăra upgrade-uri și schițe pentru noi nave etc. Reputația cu o facțiune sau alta este doar locală și nu globală, ceea ce înseamnă că într-un sistem vei putea fi bun amic cu civilii, în altul cu miliția sau cu niciunul, fără să te afecteze în următorul sistem stelar.

Jocul are și resurse, care se pot aduna prin diferite moduri. Acestea sunt REZ, care se obține din meteoriți și e materialul de construcție, GOONS, care sunt de fapt umanoizi care pot fi adunați din spațiu și primesc opțiunea de convertire sau „walk the plank", respectiv DATA, care are valoare, evident, gnoseologică. Unele lucruri costă REZ, altele costă DATA, în funcție de calitatea lor. Am găsit acest sistem ușor inutil și un pic prea complicat pentru gustul meu. Pentru că se știe că orice lucru pe lumea asta are o valoare abstractă în bani, monedă, valută, nu în vieți omenești sau bolovani de sare. Am găsit ușor nenatural să gândesc așa cum îmi impune jocul.

Ca lucrurile să fie mai interesante, cred, uneori poți găsi în spațiu GOONS cu abilități, nu doar mână de lucru. Aceștia îi poți aloca flotei, pentru a extinde capacitatea ei de supraviețuire.

Jocul devine și mai complicat atunci când primești un tabel enorm cu foarte multe skill-uri. Numărul de puncte pe care îl primești în fiecare nivel nu e foarte mare, așa că am impresia că trebuie să te specializezi. Or, cu o matrice ca asta care totalizează 15 skill-uri, e mai greu. Spre exemplu, mi-a fost foarte greu să aleg între a mă specializa în shield, armor sau hull. Cum nu știi de la început caracteristicile navelor, e greu să spui care e mai bună. Unde mai pui că nu știi ce upgrade-uri și module o să descoperi etc.



Știu că toate jocurile au la început o perioadă în care orbecăi prin conținut. Însă sunt niște limite. În plus, fiecare modificare pe care o faci ar trebui să o simți în joc. Pentru mine, la nivelul 12, o iau în freză într-o veselie în sistemele de nivel 8-9 pentru că mă trezesc cu nave mult prea puternice față de cele la care am eu acces. Nivelul de dificultate nu e foarte bine reglat, ceea ce creează o grămadă de frustrare. Trebuie să grindui serios ca să ai succes. Iar grinding-ul este inamicul „experienței plăcute de joc". Cum pentru mine contează drumul...

SPAZ'd

Pe de altă parte, trecând peste acest „schelet 2D de joc al viitorului" cum spunea un coleg de-al meu, totuși conceptul de joc e foarte bun. Mecanica funcționează, se învață repede și te prinde pentru o vreme. Adică nu e în niciun caz un joc nereușit. Doar că este „incongruent" ca design. Nu e solid. Are pierderi pe ici, pe colo, pe care le-aș dezvolta aici, dar nu are sens. Cert e că nu văd prea tare sensul includerii unor zombi, exceptând poate motivul că e „la modă". Dacă aș fi foarte critic, aș spune că e o tactică ieftină de marketing, dar băieții sunt indie și au depus mult efort în finalizarea acestui joc. Așa că poate au fost doar prost inspirați.

Ca să adaug și o mențiune tehnică, jocul este realizat în Torque 2D, care e un engine bun pentru astfel de aventuri. În plus, e și foarte ieftin, ceea ar trebui să le dea de gândit unora ca voi, care au abilități artistice sau de programare.

S.P.A.Z. este un joc care m-a făcut să mă opresc din jucat prea repede. Și chiar îmi pare rău de asta.

■ **Locke**

VERDICT LEVEL

+
- lume masivă
- conținut bogat
- vizual atractiv

–
- gameplay repetitiv
- nișe de design
- dificultate nepotrivită

PE SCURT:

SPAZ este un joc care merită încercat, însă aș urmări o ofertă bună pe STEAM înainte să cheltui banii.

7

Gen Action, Strategy, RPG **Producător** MinMax Games **Distribuitor** MinMax Games **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** spacepiratesandzombies.com

CERINTE MINIME:

Procesor Intel/AMD 2.5 GHz **Memorie** 1 GB RAM **Accelerare 3D** 256 MB VRAM

ALTERNATIVA STAR CONTROL 2

Un vechi joc care are de toate pentru acest gen este Star Control 2. Adică acolo lucrurile au sens și gameplay-ul este foarte legat. Fanii au creat o versiune gratuită, denumită The Ur-Quan Masters (http://sc2.sourceforge.net/), foarte recomandată.

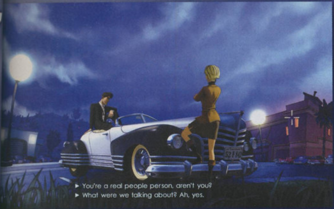
THE NEXT BIG THING



Alb-negru... Așa a fost, cel puțin pentru mine, începutul în ceea ce privește jocurile de aventură point and click (pe vremea aceea, toată lumea le numea quest-uri). La începutul anilor '90, părinții m-au cărat după ei la o petrecere de revelion organizată de niște prieteni de familie. Și cum băiatul acestora avea o minunăție de 386 cu monitor alb-negru, vă puteți imagina care a fost principala mea preocupare pe parcursul respectivei treceri dintre ani.

Printre zecile de jocuri pe care am avut ocazia să le încerc în acea seară a fost și un titlu mai ciudat, care nu implica acțiune, sărituri sau împușcături, accentul fiind pus pe examinarea atentă a mediului înconjurător, vorbăria cu personaje care mai de care mai amuzante și rezolvarea a tot felul de puzzle-uri. Astfel am făcut cunoștință cu Day of The Tentacle, joc care, după ce l-am adus acasă pe un vraf de dischete, a refuzat să ruleze pe 286-le din dotare din cauza cantității reduse de memorie RAM pe care o aveam la momentul respectiv.

Ulterior, am descoperit toate titlurile de aventură ale acelor ani, prinzând perioada de aur în care așteptam cu sufletul la gură aventurile publicate de LucasArts (cele mai bune, după umila-mi părere), Sierra On-Line (Gabriel Knight... mmm...), Westwood Studios (Legend of Kyrandia, jucați întreaga serie, dacă n-ați făcut-o încă!) sau Revolution Software (Beneath a Steel Sky sau seria Broken Sword). Printre ultimele aventuri





de anvergură ale anilor '90 au fost primele două Broken Sword-uri (pe care LEVEL le-a oferit în variante complete acum câţiva ani), jocuri cu un design ceva mai serios, dar care păstrau acel farmec tipic quest-urilor clasice.

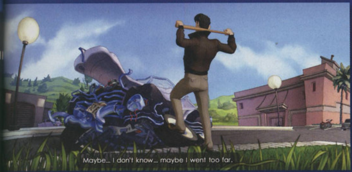
Chiar şi după scăderea popularităţii acestui gen de jocuri, modelul Broken Sword se pare că a rămas adânc întipărit în minţile creative ale celor câtorva studiouri care s-au încumetat să producă în continuare astfel de titluri. Un exemplu a fost Runaway: A Road Adventure, creaţia spaniolilor de la Pendulo Studios, care, deşi strălucea în materie de grafică, nu reuşea să se ridice la înălţimea iluştrilor precursori. Deşi se folosea deja clasica reţetă a cuplului de eroi care dejuca tot felul de conspiraţii, calitatea scenariului şi modul în care fuseseră concepute puzzle-urile au tras în jos jocul celor de la Pendulo. Spaniolii nu au renunţat însă, Runaway 2: The Dream of The Turtle mergând însă în aceeaşi direcţie: grafică excepţională cu puzzle-uri şi poveste aiuristice. Cu cel de-al treilea titlu al seriei – Runaway 3: A Twist of Fate – nici nu mi-am mai bătut capul până la sfârşit, jocul lăsându-mi impresia că Pendulo a intrat într-un cerc vicios, din care le era imposibil să mai iasă.


Sistemul de checkpoints, de care aminteam în prezentare...

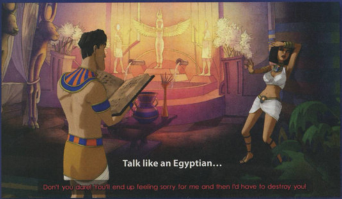
Hollywood Monsters

Şi tocmai când credeam încheiat acest capitol, răsare de niciunde The Next Big Thing, continuarea spirituală a lui Hollywood Monsters, un titlu mult mai vechi al celor de la Pendulo, apărut prin 1997, doar în Spania, şi niciodată tradus în engleză (de altfel, pe piaţa iberică, The Next Big Thing a fost lansat sub numele de Hollywood Monsters 2).

Nu ştiu dacă mai ţineţi minte perioada de care aminteam la începutul acestui articol, în care fiecare apariţie din domeniul quest-urilor era originală şi diferită în felul său: în Day of The Tentacle trebuia să opreşti planul de dominare a lumii conceput de nişte tentacule mutante, Gabriel Knight încerca să dezlege misterele mitologiei Voodoo, eroii din The Dig erau cosmonauţi izolaţi pe o planetă străină, Larry avea un farmec aparte atunci când venea vorba de vrăjit gagici, iar despre Monkey Island sau Sam & Max nu cred că mai e cazul să amintesc. Tocmai această doză de originalitate s-a pierdut atunci când quest-urile au dispărut din prim-plan, producători precum Pendulo limitându-se la a imita (mai bine sau mai prost) aventurile lui George Stobbart şi Nicole Collard. Practic, cam atunci au dispărut „quest-urile clasice" şi au apărut „jocurile de aventură point and click", intrându-se într-o oarecare rutină, incapabilă să facă faţă avalanşei de shooter-e spectaculoase şi graficii 3D care pusese deja stăpânire pe industrie.



Uimitor, The Next Big Thing vine cu un subiect original care, pentru prima dată în mulţi-mulţi ani, mi-a pus un zâmbet pe faţă şi mi-a adus aminte de zilele de glorie ale genului. Acţiunea jocului are loc într-o realitate paralelă, în care mutanţii mai mult sau mai puţin înfricoşători nu sunt izolaţi de societate, ci mai degrabă acceptaţi drept unii dintre cei mai valoroşi membri ai acesteia: majoritatea şi-au făcut un nume în filmele de groază, unii sunt cercetători, antreprenori de succes, scriitori sau chiar câştigători de premii Nobel. În acest


Talk like an Egyptian...


Cei trei... muschetari?!?


Gagici....


6 din 49?

univers, cuplul de reporteri Dan Murray și Liz Allaire este nevoit, de voie, de nevoie, să rezolve misteriosul caz al dispariției unuia dintre cei mai de vază „monștri": Big Albert. Narativ vorbind, originalitatea și personajele inedite sunt principalul atu al lui The Next Big Thing, povestea propriu-zisă nereușind să se ridice la înălțimea așteptărilor. Totuși, este demn de apreciat efortul celor de la Pendulo, jocul lor fiind „diferit" (într-un sens bun) de ceea ce se poate găsi acum pe piață.



Băse, is that you?

Bune și rele

Deși poate părea ciudat, principala piață de desfacere a jocurilor de aventură nu sunt țările vorbitoare de limbă engleză. Din aceasta cauză, scenariile acestora sunt scrise inițial fie în limba nativă a producătorilor, fie în germană (nemții sunt mari amatori de point and click-uri), traducerile în engleză lăsând de dorit. De obicei, primele victime sunt glumele și expresiile cu subînțeles, de multe ori și vocile în engleză având de suferit de pe urma acestor tranziții nefericite. Spre surprinderea mea, The Next Big Thing impresionează plăcut la acest capitol, majoritatea scenariului fiind decent adaptat limbii lui Shakespeare, chiar dacă mai există și inerentele stângăcii de traducere sau adaptare. De asemenea, vocile sunt la înălțime, deși există o anumită doză de artificialitate în interpretarea unora dintre actori. Totuși, după cum aminteam și cu câteva rânduri mai sus, scenariul propriu-zis nu este tocmai bine închegat, producătorii ratând șansa de a exploata la maximum potențialul universului creat.

Spre deosebire însă de seria Runaway, desfășurarea și logica evenimentelor din The Next Big Thing sunt ceva mai bine puse la punct. Pendulo a implementat în acest joc un sistem de „checkpoints" (fără legătură cu punctele de salvare, care, prin intermediul unor scheme logice, explică destul de bine ce obiective are de îndeplinit jucătorul pe parcursul aventurii sale. La acesta se adaugă și sistemul de hint-uri, precum și posibilitatea de a scoate în evidență obiectele și personajele de pe ecran cu care se poate interacționa, toate acestea transformând The Next Big Thing într-un joc destul de ușor de parcurs, chiar și de către cei mai puțin familiarizați cu genul.

Nu în ultimul rând, după cum ne-a obișnuit deja, Pendulo a făcut din nou o treabă incredibilă în ceea ce privește prezentarea grafică a jocului. Nu cred că există în momentul de față joc de aventură bidimensional mai arătos și mai bine pus la punct decât The Next Big Thing, calitatea imaginilor atașate fiind evidentă în acest sens.

Punct și de la capăt

În ciuda poveștii slabe și a câtorva probleme de adaptare la graiul englezesc, The Next Big Thing este cu adevărat un pas în direcția corectă pentru Pendulo Studios, care ar trebui urmat și de alți dezvoltatori ce încă aspiră la succesul quest-urilor de altădată. Deși scenariul putea fi (mult mai) bun, The Next Big Thing lasă acea impresie convingătoare a unui produs de calitate, care merită o oarecare doză de atenție din partea oricărui gamer care se respectă.

■ **Cosmin Aioniță**


Tablou de familie

VERDICT LEVEL

+
- grafica, grafica și iar grafica
- personajele simpatice și universul original
- sistemul de checkpoints
- vocile neașteptat de bune

–
- povestea slabă
- unele probleme de adaptare a scenariului la limba engleză

PE SCURT:
A se consuma cu încredere, mai ales de către fanii jocurilor adevărate de acum două decenii.

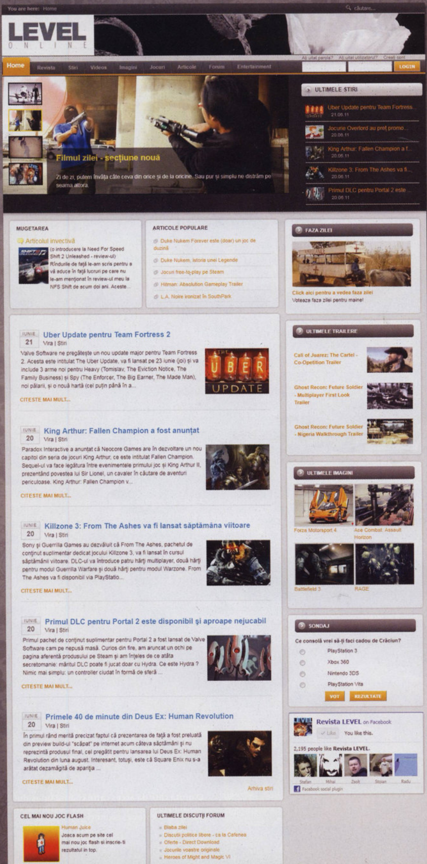
7.9

Gen Adventure **Producător** Pendulo Studios **Distribuitor** Focus Home Interactive **Ofertant** store.steampowered.com **ON-LINE** thenextbig-game.com

CERINTE MINIME: **Procesor** PIV 2GHz **Memorie** 1GB **Accelerare 3D** GeForce 6800

ALTERNATIVA BROKEN SWORD 1 ȘI 2
Răscoliți prin vraful de reviste vechi, ar trebui să dați și de CD-urile cu primele două jocuri ale seriei Broken Sword. Jucați-le (dacă nu ați făcut-o deja) și faceți-vă o idee despre „evoluția" genului adventure din acele vremuri și până azi.

Vizitează noul site LEVEL





Xenoblade Chronicles

Cel mai bun Wii-RPG din toate timpurile

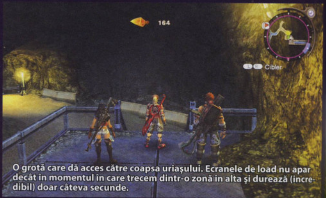
Cel mai bun JRPG al generației actuale de console și, probabil, cel mai bun RPG al anului pentru mulți dintre cei care s-au plictisit de RPG-urile clasice... e atât de bun încât nici nu știu de unde să încep. (Mint!) Eram pe punctul de a spune că Wii-ul e ca și îngropat după această vară stearpă în titluri de calitate, dar mai ales după anunțul noului Wii U. A luat, se pare, doar o pauză, pentru că se întoarce pentru a zdrobi orice concurență pe partea de JRPG-uri, ba chiar să-i contrazică pe toți cei care credeau că RPG-urile japoneze s-au dus pe apa Sâmbetei, și va continua cu, probabil (subliniez acest probabil și sper ca titlurile să confirme), cel mai bun Action-Adventure al anului: The Legend of Zelda: Skyward Sword, cel mai bun Platformer: Kirby's Return to Dream Land, ba chiar și cu cel mai bun Action-RPG al anului ce urmează: The Last Story. Bine, asta în Europa, pentru că, în Statele Unite, Nintendo nu pare că va lansa în viitorul apropiat Xenoblade și Last Story. De ce nu, este peste puterea mea de înțelegere, X., varianta europeană, fiind dublat în engleză exemplar, în timp ce comunitatea vuiește că vrea aceste jocuri chiar și doar subtitrate.

Găsesc extraordinar și că pot face afirmațiile de mai sus vorbind de jocuri care apar pe Wii, o consolă, spun unii – că mie mi-a trecut – limitată. De fapt, vreau să iau înapoi remarcile mele aruncate în Epic Mickey, că jocului i-ar sta mai bine pe o platformă mai puternică. X. vine să dea peste nas nu numai celor care spun că Wii-ul e limitat și de-asta jocurile lor nu sunt atât de reușite, mari, frumoase etc.; el vine să dea peste nas tuturor celor care spun că nu pot porta RPG-uri pe console sau că nu le pot face prea complexe, prea mari sau mai știu eu cum. Ca să începem bine – X. este de trei ori mai mare decât Oblivion – la un moment dat m-am cățărat pe un perete pentru a coborî pe umărul unei statui, după care, pășind pe sânii ei, am început să prospectez colierul plin cu pietre prețioase pe care-l purta la gât. Când m-am întors, am putut privi peste mlaștina prin care mi-am făcut drum, o mlaștină care, pe timpul nopții, se luminează cum nu ați mai văzut nicăieri, un spectacol de lumini dat de vegetație, ceață și un fel de aureolă boreală coborâtă pe pământ, care-ți taie răsuflarea. Dar nu este numai mai mare: X. reușește să fie și mult mai puțin plictisitor. Nu este pe același palier grafic – Skyrim o să fie chiar la ani lumină – dar suplinește atât de bine prin direcție artistică, poveste, atmosferă, gameplay, complexitate și atenție la detaliu, încât, după ce-l joci, 90% din RPG-urile din trecut o să ți se pară șterse.

De fapt, eu am ajuns să cred că producătorul este un gamer înrăit, care a jucat tot ce a prins în materie de RPG-uri, atât estice, cât și vestice, și care a scris pe foaie ce i-a plăcut și ce nu. După care a citit și review-urile și plânsetele comunităților. În același timp, a început să încropească o poveste și o direcție artistică, două compo-



Panoramele, mai ales pe timp de noapte, arată senzațional, părți din cei doi giganți formându-se pe cer.



O grotă care dă acces către coapsa uriașului. Ecranele de load nu apar decât în momentul în care trecem dintr-o zonă în alta și durează (incredibil) doar câteva secunde.



Un oponent de dimensiuni normale în acest joc.

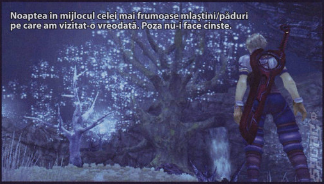


Xenoblade (Monado) este singura armă care poate deteriora în mod direct mecanoizii.

nente la care se pricepe foarte bine, pentru că, de-a lungul timpului, a fost grafic designer, director designer sau concept artist pentru jocuri ca: Final Fantasy IV, V, VI, VII, Secret of Mana și Chrono Trigger (câteva din acestea considerate încă, cel puțin din punctul de vedere al poveștii, cele mai bune RPG-uri făcute vreodată), dar și scenarist pentru toată seria Xenosaga, mai puțin cunoscută la noi pentru că a fost exclusivă PS/2-urilor. Când a avut destul material, a început să creeze, în 2006, înainte ca Wii-ul să se fi lansat, și să se gândească cum să pună în aplicare tot ce avea în minte.

Comparații vestice

Putem astfel să luăm orice mare RPG mai recent și să ne gândim la aspectele care ne-au deranjat. Revenim la Oblivion? Leveling? Ceea ce înseamnă că toți monștrii avansează în nivel odată cu noi într-un mod cât se poate de nerealist. Nici vorbă de așa ceva aici. De fapt, aici am stat și mi-am scris pe foaie inamicii unici sau mai deosebiți și nivelul lor pentru a mă întoarce când lupta devenea mai egală. Am învățat însă că, de obicei, Tetsuya Takahashi nu se mulțumește doar cu corectarea… sau mai bine spus, cu grija de a nu face aceleași greșeli ca și colegii lui de breaslă. El a încercat, mai mereu, să și îmbunătățească formula agreată de gameri. Așa se face că inamicii nu prea te atacă dacă ești un ghindoc sau, din contră, prea erou. Care ar fi sensul, mai ales că poți salva oriunde, iar terenul este destul de mare încât să-i poți ocoli, dacă vrei, pe toți. Bineînțeles, din loc în loc, ai parte și de surprize, pentru că unii dintre monștri sunt foarte teritoriali și te vor omorî chiar și dintr-o singură lovitură când sunt cu 30-50 de niveluri mai sus decât tine. Și că tot am adus vorba, majoritatea monștrilor… de fapt „monștri" e un cuvânt prost ales, majoritatea faunei nici nu te va ataca, fiind pașnică. Bineînțeles, dacă dai cu parul, îți vor întoarce serviciul, iar unii te vor surprinde cu puterea lor. De fapt, majoritatea animalelor chiar are o anumită drăgălășenie, subliniată și de numele alese – Hoax (bazaconie) în loc de Fox (vulpe), Rabid (turbat) în loc de Rabbit (iepure) și așa mai departe – un calm, un loc al lor în mediu, ceea ce m-a făcut să iau decizia să nu le atac dacă-și văd de treaba lor. Dar chiar și cei care te atacă îți dau de gândit. Rar… niciodată nu mi s-a întâmplat să fug de un animal într-un joc, nu pentru că ar fi fost prea puternic, ci pentru că nu voiam să-l omor, în acest caz un mamut (sau „maimult" ca să păstram tema jocului) care-și proteja puii. Apoi, nu toți cei răi au același (tip de) instinct teritorial. Furnicile și păianjenii, ca să dau doar două exemple, te atacă în momentul în care îți simt vibrațiile, în timp ce alte animale sar la bătaie dacă folosești anumite abilități în preajma lor (care probabil le sperie sau le fac curioase). De remarcat este și diferența dintre comportamentele lor. O haită de lupi (lupus) te va ataca în grup, în timp ce un flamingo (flamenco) va acționa, de obicei, de unul singur, chiar dacă l-ai luat pe sus în mijlocul stolului. Dar nu, X. nu se oprește aici, există o diferență chiar și între brute și ființele inteligente.


Noaptea în mijlocul celei mai frumoase mlaștini/păduri pe care am vizitat-o vreodată. Poza nu-i face cinste.

Astfel, majoritatea speciilor care au învățat să folosească obiecte va începe să utilizeze tactici și lanțuri de lovituri. Nu mică mi-a fost surpriza când un sulițaș asemănător cu un pinguin sprâncenat (dar mult mai rapid) care păzea o grotă a intrat în viteză în ea, în momentul în care m-a văzut, pentru a anunța pericolul. Două minute mai târziu, alergam în sens invers, cu 10 pinguini gărzi pe urmele mele.

Toate aceste calități au darul de a bucura și aventurierul din tine, pentru că X. nu te pune să te bați cu toate bazaconiile întâlnite, o bucurie te cuprinde când descoperi o țestoasă (țâțoasă) atât de mare încât pe carapacea ei au crescut pomi, când aștepți ca vulturu' (vaicuru') să-și reînceapă rondul ca să poți trece prin strâmtoare sau să vină ziua ca să nu te mănânce broaștele râioase (serioase). Da, animalele se rotesc odată cu venirea nopții, iar cele nocturne sunt, de obicei, mai periculoase. Unele nu pot fi întâlnite, de fapt, decât când e furtună sau plouă.

Peșteri identice? Nu există. Encounter-i (întâlniri neprevăzute – hei! sună chiar bine în română!), nici. Despre ce altceva ne mai putem plânge? A da, NPC-uri statice? Nup. De fapt, NPC-urile au un ciclu asemănător cu cele din seria Gothic. De obicei: somn, plimbare prin oraș, palavre, distracții, griji. Iar acțiunile și discuțiile pe care le porți cu ei le pot schimba viața. Ceea ce mă duce cu gândul la alt aspect: aici, subquesturile sunt integrate mult mai firesc decât în majoritatea celorlalte RPG-uri. Dacă de obicei ești rugat de un „neica nimeni" să-i aduci,



să zicem, x piei de urși (beri), aici nu se întâmplă chiar așa. Cererile sunt mult mai naturale. De exemplu, o mămică m-a rugat să-l iau deoparte pe fiul ei și să-i subliniez beneficiile învățământului. Zis și făcut, numai că – știți cum suntem – în scurtă vreme, băiatul s-a întors la joacă și iar a uitat de lecții. Peste câteva săptămâni, când m-am întors în colonie, am trecut bineînțeles și pe la ei ca să văd ce mai fac și a trebuit să punem la cale altă strategie. Ne-am gândit să-l ispitim cu dulciuri – a trebuit, bineînțeles, să mă duc să mă bat cu albinele (alpinele) de pe stânca din apropiere pentru nițică miere, dar acum am făcut-o cu plăcere, nu robotic. După alte săptămâni, am mai dat o tură pe la ei, la timp pentru a auzi cum doamnele comentau de zor ingratitudinea noii generații. Nu trebuia să-mi fac griji însă, mămica a decis că, dacă nu merge cu frumosul, o să meargă cu bătaia și m-a rugat să-i aduc două urechi ale unui iepure (fiepure) de fier. Sigur, o bătaie doar sugerată, nu și recunoscută. M-am dus cu inima-ndoită, râzând, să căpăcesc câțiva fiepuri. Iar acesta este un exemplu minor pe care îl puteți trece ușor cu vederea între nenumăratele subquest-uri existente și, așa cum ține să sublinieze în nenumărate rânduri și jocul, deloc obligatorii. De fapt, odată ce ai vorbit cu un personaj, oricare și oriunde în lumea X., el va fi adăugat pe un fel de hartă a relațiilor. Aici poți vedea ce raporturi există între persoane și, bineînțeles, ce s-a mai schimbat odată cu acțiunile tale. Cu cât ești mai respectat într-un oraș, alt lucru vizibil pe această hartă, cu atât vei primi cereri și trocuri mai personale/bune.

Obsesii RPG-iste

Tetsuya Takahashi știe foarte bine și cât de mult apreciem noi, RPG-iștii, informația și structurarea. X. este singurul RPG pe care l-am jucat căruia nu am ce să-i reproșez din acest punct de vedere. Totul, dar absolut totul are o descriere, totul poate fi sortat sau comparat instantaneu. Orice informație este îndosariată, chit că vorbim de o calitate a unei armuri, ca spike, care aici înseamnă că atacatorul ia puțin damage la fiecare lovitură, sau o simplă descriere a unui obiect colecționabil. De fapt, obsesia colecționării este întreținută cu mare respect pentru că putem adăuga într-o enciclopedie toate obiectele mai deosebite, inițial nefolositoare, pe care le găsim. De fapt, nu este doar întreținută, este chiar încurajată, pentru că, odată cu completarea unei categorii (insecte, legume, flori etc.) dintr-o anumită zonă, suntem premiați cu un cristal, completarea tuturor categoriilor venind cu o armură (încălțări, pantaloni, mănuși etc.) sau o armă mai cu moț. Inițial, nu am dat prea mare importanță colecționabilelor și materialelor, dar în momentul în care m-am decis să pun osul la reconstrucția unei colonii făcute una cu pământul, am înțeles importanța lor. Și, în același timp, importanța respectului câștigat în celelalte orașe, unde acum puteam face trocuri cu obiecte de o calitate superioară. E o plăcere să vezi cum munca ta ridică ferme, centre comerciale și case. De fapt, toate elementele acestui joc se întrepătrund și se completează într-un mod miraculos și deosebit. Totul este important, până și banii (da, un paradox în majoritatea RPG-urilor), pentru că fără ei nu poți obține cărțile care te învață nivelurile mai ridicate ale loviturilor speciale pe care le cunoști.

Pe lângă materiale, inamicii mai lasă în urmă și mici esențe (care arată ca niște cristale sparte) ale spiritelor lor. De remarcat că 99% din inamici lasă ceva în urmă, luptele fiind din acest punct de vedere foarte satisfăcătoare. Dar să revenim, aceste esențe se pot comprima cu un aparat special pentru a crea cristale cu diferite proprietăți. Cristalele pot fi apoi inserate în armuri sau arme și au nenumărate valențe. De la tipicele – agilitate +, la mai puțin întâlnitele – șansă de a dezechilibra adversarul x%. Alegerea echipamentului devine astfel mai interesantă pentru că nu ține doar de comparații. De multe ori, am preferat o armă cu tăișul mai puțin ascuțit cu trei locașuri, în detrimentul uneia mai bune, dar cu un singur locaș, pentru că-mi permitea inserarea, de exemplu, unui cristal „șansă de a paraliza inamicul 10%", plus încă două de tip „mărește procentul de activare al celorlalte cristale cu 100%". Jocul are chiar și realizări (achievements) pentru cei care sunt obsedați de așa ceva și până și acestea sunt interesante și integrate (oferă experiență). De fapt, până și descoperirea reperelor de pe hartă (în care poți face apoi fast travel <teleportare>) vine cu bonusuri și experiență.



Diferența de nivel face această luptă fără sens. În Xenoblade, trei niveluri în plus sau în minus sunt de obicei suficiente pentru a face diferența dintre moarte și victorie.

Comparații estice

Dar nu numai vestul are probleme, și JRPG-urile au câteva. Deși știu să construiască personaje complexe și numeroase, povești siropoase și secvențe melodramatice, parcă dintotdeauna story-ul a fost separat de partea de explorare și luptă. Pe tiparul: explorare, luptă, filmuleț, repetare. X. – vă plictisesc deja – ia ce-i mai bun din ambele tabere și reușește să combine cele trei elemente într-un mod nemaivăzut până acum într-un JRPG. Aici povestea avansează odată cu personajele, cu locurile, cu revenirile, cu sabia. De fapt, Tetsuya Takahashi a încercat mult mai mult: Xenoblade este o sabie care lasă purtă-





În mijlocul unui copac oraș care se întinde pe 7 niveluri.

torul să vadă viitorul. Un viitor care nu este însă bătut în cuie și poate fi schimbat. Astfel, în mijlocul luptei, te poți trezi că vezi cum inamicul îți va omorî colegul și-l poți atenționa sau proteja sau, în timp ce vorbești cu cineva, poți vedea cum o acțiune simplă poate duce la catastrofe. De subliniat este faptul că aici eroii nu sunt marionete care urmează trasee orbește. Premisele sunt simple, răzbunarea și războiul, dar asta nu înseamnă că nu-și pun întrebări, că nu vorbesc între ei, că nu se pregătesc pentru lupte. De fapt, relațiile dintre ei se întăresc cu cât luptă mai mult împreună și ajută mai mulți oameni. Se pot chiar și îndrăgosti dacă alergi după anumite locații (vizibile de pe hărți) care au puterea de a declanșa, dacă cerințele sunt îndeplinite, anumite discuții mai aprinse (romantice, de prietenie etc.).

Cele mai interesante viziuni sunt însă cele care descriu situații imposibile sau foarte dureroase din viitorul eroului. Este extraordinar cum aceste viziuni nu devin spoiler-e (nu strică povestea spunându-vă dinainte ce se va întâmpla), dar și mai extraordinar este că, deși eroii se pregătesc pentru ce va urma și fac tot ce le stă în putere să schimbe acea viziune, soarta îi împinge în același punct, într-un mod cât se poate de credibil și surprinzător. Jos pălăria! E de prisos să mai spun că, în X., luptele, odată „activate", nu mai aruncă eroii și inamicii în alte planuri, cum se întâmplă în multe alte JRPG-uri, totul se petrece în timp real, cu un sistem de luptă complex și interesant. Spectaculos și plin de efecte. Dacă vă deranjează numele și numerele de pe ecran, tipice în exces jocurilor japoneze, le puteți dezactiva din meniuri. De fapt, cred că puteți dezactiva tot HUD-ul, făcând astfel jocul mult mai greu. Camera este și ea reglabilă, atât automat, din meniuri, cât și în timp real cu ajutorul crucii direcționale sau al manetei numărul doi de pe controlerul Clasic. De fapt, în Europa, jocul poate fi cumpărat și împreună cu un controler Clasic Pro, pe care vi-l recomand, pentru că în acest caz este mult mai bun decât combinația Remote-Nunchuck.

O gură de aer proaspăt

Xenoblade vine însă și ca o gură de aer proaspăt. Un RPG diferit cu mult de tot ce am jucat în ultima perioadă. Surprinzător prin poveste, mod de luptă și creștere în nivel, direcție artistică, complexitate și idei și, nu în ultimul rând, sunet.

Acum milioane de ani, doi giganți, pe numele lor Bionis și Mechonis, duceau o luptă nesfârșită care a provocat, până la urmă, moartea amândurora. În timp, viața a înflorit pe Bionis și Hom-ii (oamenii) au început să creeze colonii. Mașini îngrozitoare venite de pe Mechonis au început însă să atace aceste colonii și să le strivească una după alta. Un nou război, de data asta purtat pe corpurile giganților, a început. Eroii noștri pleacă de la baza Bionis-ului și urcă pe coapsa lui, pe spate și tot așa, pentru a trece pe Mechonis (săbiile celor doi giganți, creând o punte între ei) și a pune capăt războiului.

În luptă putem arunca 3 eroi, din cei 6 maxim posibili ai echipei, interschimbabili în orice moment dacă sunt disponibili, diferiți toți ca stil. Deși nu-l putem controla decât pe unul dintre ei (la alegere), ceilalți doi nu ne vor dezamăgi aproape niciodată și ne vor completa acțiunile inteligent. Foarte interesant, în mijlocul bătăliilor, toți vorbesc (strigă) și te anunță în acest fel despre starea lor. Îi poți/te pot ajuta, îmbărbăta, ridica de la pământ, corela etc. După ce lupta se încinge, echipa creează o legătură specială, moment în care acțiunea poate fi pusă pe pauză pentru a selecta câte o lovitură de la fiecare dintre componenții echipei. Poți astfel dezechilibra oponentul cu prima lovitură, pune piedică cu a doua și lovi cu un critical cu a treia. Critical cu șanse mult mai mari de reușită când inamicul este la pământ. Bineînțeles, acesta este doar un exemplu, pentru că efectele loviturilor și combinațiile sunt nenumărate.

Experiența câștigată în lupte, quest-uri etc. este de mai multe feluri și este folosită în diferite moduri. Nivelul eroului ridică statusuri simple precum forța, care mărește automat damage-ul dat de arme, constituția, care îmbunătățește automat apărarea și așa mai departe. Alte puncte de experiență sunt folosite pentru a îmbunătăți sau pentru a micșora timpul de reactivare etc. pentru lovituri speciale, pe când un al treilea tip activează anumite abilități pasive. Cu cât legăturile de prietenie dintre componenții echipei devin mai puternice, cu atât mai multe abilități pasive pot fi interconectate între ei. Astfel, dacă tancul din echipă deschide abilitatea „armuri grele", el poate da prin „influență" această abilitate și restului echipei. Și mai interesant este că aceste abilități sunt diferite de la un erou la altul și rămân active și dacă eroul nu este folosit (al 4-lea, al 5-lea sau al 6-lea membru al echipei) în luptă.

X. vine și cu cele mai exagerate, imposibile, exuberante armuri, articole de îmbrăcăminte și arme pe care le-am văzut. Recunosc, am dezbrăcat cu nerușinare toate fetele și le-am îmbrăcat cu tot ce am găsit. E o plăcere să vezi nebunia de culoare și schimbările fără sens. O armură care îmi transforma medicul într-un robot avea grad de apărare mai mic decât un tricouaș cu care se putea duce liniștită la plajă. Pe de altă parte, nu pot să nu remarc și ingeniozitatea. De la o pușcă cu lunetă care poate trage cu gloanțe care te pot însănătoși, până la săbii care se pot transforma la nevoie în scuturi.

Până și faptul că am putut asculta tot jocul în japoneză cu subtitrare în engleză a fost o gură de aer proaspăt, deși, mă repet, dublajul în engleză e făcut de profesioniști și poate tăia foarte mult din momentele mai dulci care apar din loc în loc. Iar muzica... ca niciodată, nu am oprit-o într-un RPG atât de lung. Cele 90 de melodii, majoritatea de o calitate incontestabilă, întregesc această capodoperă.

■ ncv



Efectele deosebite de care vă spuneam din mijlocul luptelor. E un mister pentru mine cum acest joc nu se sacadează niciodată.

VERDICT LEVEL

+ TOT
- câteodată rezoluțiile și bump mapping-ul texturilor deranjează

PE SCURT:
Cel mai bun JRPG al anului. Cel mai bun RPG de pe Wii.

9.8

Gen JRPG **Producător** Monolith Soft **Distribuitor** Nintendo
ON-LINE nintendo.co.jp/wii/sx4j/

ALTERNATIVA FINAL FANTASY XIII
În acest moment, nu există niciun JRPG care să poată fi comparat cu Xenoblade, dar dacă nu v-ați săturat și vreți să mai încercați unul, Final Fantasy 13 cred că vă va bucura cu grafica și povestea lui.



DEx-O-Grafic

Dicționar Explicativ al Opțiunilor Grafice

Cred că până și cei mai buni dintre noi ne-am lovit de problema „Ce mama lor mai înseamnă și asta?" în momentul în care am deschis opțiunile grafice ale unui joc mai cu moț. În acest special, voi încerca să explic succint, dar pe înțelesul tuturor (... pasionaților de jocuri) ce fac majoritatea opțiunilor grafice care își fac apariția în meniurile jocurilor actuale, dar nu numai, și cât de puternic este impactul lor asupra performanței, esteticii și gameplay-ului.

Una dintre problemele ridicate de acest special a fost structurarea informației: am decis că cel mai bine este să ordonez denumirile în ordine alfabetică, pentru o mai ușoară localizare pe viitor a termenilor căutați. Din păcate, însă, denumirile opțiunilor grafice nu sunt nici pe departe standardizate: de exemplu, într-un joc puteți găsi opțiunea Bloom, pe când în altul aceeași opțiune se poate numi Glow, iar multe dintre denumiri au chiar și acronime sau prescurtări, de exemplu FOV înseamnă Field of Vision/View. De ce un producător ar folosi un acronim în fereastra de opțiuni a unui joc este peste puterea mea de înțelegere – și o cu totul altă discuție – dar aceste re-numiri și prescurtări apar frecvent, așa că am decis să le adaug la sfârșitul specialului într-o... anexă, tot în ordine alfabetică. Astfel, dacă descoperiți, de exemplu, că MSAA lipsește, nu-mi dați din prima în cap, căutați termenul la sfârșitul specialului, unde ar trebui să găsiți ceva de genul: MSAA = Multisample Antialiasing, apoi reveniți la termenul de după egal. În dreptul Multisample Antialiasing veți descoperi și o paranteză de genul: (<-> Antialiasing): am pus aceste paranteze în dreptul opțiunilor care sunt subclase, depind sau pur și simplu sunt în strânsă legătură cu altele. Cum Antialiasing-ul a ajuns de zeci de mii de feluri, m-am gândit că nu are rost să explic de 100 de ori același lucru și o să vă rog pe voi să citiți și explicația trecută în dreptul termenului din paranteză – când aceasta există, logic – pentru o mai bună înțelegere a întregului fenomen. Mi-am permis să exclud opțiunile/termenii care se explică de la sine, ca Water Quality, și să alipesc câteva explicații – de obicei, opțiuni mai rare sau pe cale de dispariție – altora mai complexe, caz în care ar trebui să descoperiți în anexă ceva de genul: Bilinear Filtering – v. Anisiotropic Filtering, ceea ce înseamnă că explicația pentru Bilinear poate fi găsită în dreptul Anisotroping-ului.

O a doua mare problemă a fost – și este – claritatea și calitatea informației. Este ciudat de greu să găsești informațiile necesare creării unui astfel de special. Ba mai mult, site-urile de specialitate se contrazic între ele și, în câteva cazuri, vin chiar cu concluzii diferite. Se întâmplă așa nu dintr-o lipsă de profesionalism, ci, mai degrabă, din cauza unei metamorfoze rapide a termenilor folosiți. Astfel, dacă astăzi Motion Blur, de exemplu, este în mod normal un filtru aplicat după procesarea imaginii, asta nu înseamnă că va fi la fel și mâine sau că se vor folosi aceleași funcții pentru a-l simula. De fapt, îmi e clar că în acest moment majoritatea motoarelor folosesc algoritmi diferiți pentru a simula chiar și acest „simplu" Motion Blur. De aici vin și diferențele de performanță sau vizuale dintre titluri. Dacă mai luăm în considerare și faptul că avem doi mari producători de plăci vi-



Mulți dintre producători aleg stiluri mai puțin fotorealiste. De la stânga la dreapta: desen animat; desen; pastel; schiță.

deo care au în panoplie sute de modele împărțite pe generații și două platforme distincte pe care poți... „programa": DirectX și OpenGL, devine destul de clar de ce mulți se contrazic în afirmații. Specialul aici de față nu poate fi decât unul orientativ și nu o Biblie, iar aprecierile legate de vizual și de impactul asupra performanței le voi face având în minte un LCD și o placă video de generație mai nouă. De asemenea, din lipsă de spațiu – și câteodată minte – toate explicațiile despre procese și procedee sunt de suprafață, cât să deprindeți în mare ce se întâmplă și ce fac. Dacă vreți să aprofundați oricare din termenii prezentați, o să vă rog să accesați și site-urile Wikipedia, Tweakguides, TomsHardware ș.a.m.d., site-uri pe care le-am și plagiat cu nesimțire în câteva rânduri pe parcursul acestui articol.



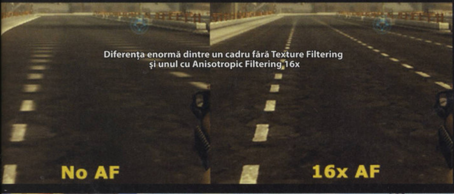
Efectul de scară (Aliasing-ul) poate fi observat foarte bine pe marginea clădirii albastre, dar și pe firele și stâlpul de telegraf. Efectul nu este atât de deranjant într-o imagine statică, dar în mișcare zimții încep să se deplaseze, să se mărească, să se micșoreze sau chiar să tremure. Un 4x Antialiasing estompează foarte bine efectul.

Scuze=0, Start=1

Adaptive Antialiasing (<->Antialiasing): Adaptive și Transparent Antialiasing (AA) sunt încercările celor de la ATI/AMD, respectiv NVIDIA de a activa/îmbunătăți Antialiasing-ul texturilor transparente. Deși numele ne duce cu gândul la sticle și alte materiale asemănătoare, de fapt, cele mai mari dureri de cap ale AA-ului vin odată cu, mai puțin evident, tot texturi semi/transparente: gardurile de sârmă, spațiile dintre frunzele copacilor, pasarelele metalice și așa mai departe. Calitatea imaginii este îmbunătățită evident odată cu activarea acestor opțiuni (în locul unui AA „normal"), mai ales în jocurile care folosesc intens astfel de „materiale", în majoritatea cazurilor, cu un mic cost pe partea de performanță.

Anisotropic Filtering (<->Texture Quality): Presupun că am observat cu toții că, odată ce texturile se îndepărtează de cameră, încep să-și piardă din detalii, să se estompeze (Blur-eze) și să se deformeze. Se întâmplă așa pentru că placa video folosește aceeași textură pe o suprafață relativ mai mare sau mai mică decât cea „originală", sub un unghi mai mare sau mai mic decât cel „normal". Funcția Texture Filtering vine să îndepărteze această pierdere a calității. O puteți compara cu Antialiasing-ul, numai că nu îndreaptă marginile zimțate, ci calitatea culorilor texturilor și forma acestora. Inițial au existat doar două tipuri de Texture Filtering – Bilinear și Trilinear Filtering. Metodele izotropice, care făceau, așa cum le spune și numele, aceleași calculații, folosind modele (pattern-uri) pătrate pe toate direcțiile. În realitate, texturile se deformează, însă, într-un mod oarecum trapezoidal sau unghiular, ceea ce a impus un nou mod de „filtrare": Anisotropic Filtering. În timp, producătorii plăcilor video au rezervat din ce în ce mai multe resurse acestei funcții, iar AF-ul (sau o combinație între Trilinear și AF) a început să fie singurul mod de filtrare folosit. Impactul asupra performanței este în continuare destul de mare, mai ales când AF-ul ales este unul puternic, dar și câștigul pe partea calității imaginii este indiscutabil.

Antialiasing (<-> Multisample Antialiasing): Aliasing-ul este un efect care devine vizibil în momentul în care rezoluția monitorului este prea mică, raportată la mărimea acestuia. Cum toate imaginile afișate de monitoarele noastre sunt create din punctulețe așezate pe o grilă asemănătoare cu cea a unui caiet de matematică, e ușor de imaginat că o linie curbă sau oblică va avea un aspect zimțat, din ce în ce mai pronunțat, cu cât folosim mai puțini pixeli sau cu cât diagonala ecranului este mai mare. Astfel, un monitor de 22 de inchi cu rezoluția (nativă) 1920x1080 este de preferat unuia de 32 cu aceeași rezoluție, pentru că pixelii sunt mult mai mici, iar efectul mai greu de observat. Aceste două variabile, diagonala ecranului și rezoluția, nu sunt, însă, singurele care trebuie luate în calcul. Acuitatea ochilor, capacitatea creierului de a accepta și asimila imaginile în care efectul își face apariția și distanța la care stăm față de ecran sunt și ele la fel de importante. Despre acuitate și asimilare nu prea are rost să vorbim, sunt diferite pentru fiecare în parte și de obicei o povară pentru cei hipersensibili. Cunosc oameni care nu sunt deranjați deloc de efect într-o rezoluție medie (1600x900), pe un monitor relativ mic (20"), dar și alții care fără un 4x Antialiasing (AA) nu pot funcționa. Bineînțeles, oricine se apropie la 5 centimetri de ecran va identifica efectul, dar pe parcursul specialului vom încerca să luăm în calcul doar posturile (mai) normale de joacă.



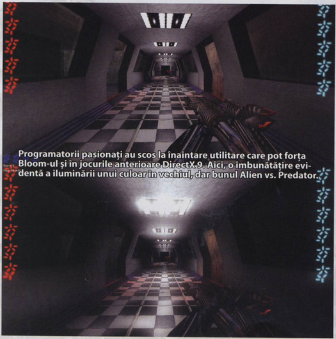
Diferența enormă dintre un cadru fără Texture Filtering și unul cu Anisotropic Filtering 16x

Antialiasing-ul este, așa cum îi spune și numele, o funcție care încearcă să reducă efectul de scară/roată zimțată prin contopirea liniilor sau a marginilor unei suprafețe cu mediul înconjurător. Simplist vorbind, placa video va adăuga puncte (de diferite nuanțe) pentru a corecta imaginea sau, mai bine spus, pentru a păcăli ochiul. Adăugând puncte, obiectele, așa cum puteți vedea și în imaginea anexată, vor deveni un pic mai groase și în unele cazuri mai estompate (blur-ate), dar beneficiile acestei funcții sunt mult mai mari decât o diminuare discutabilă a calității imaginii. Diferența între 2x, 4x, 8x, etc. vine de la – tot simplist vorbind – numărul de calculații făcute de placa video pentru a

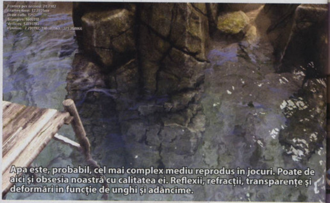




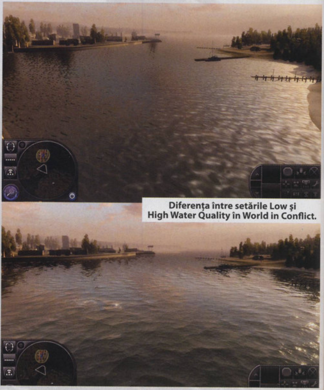




Programatorii pasionați au scos la înaintare utilitare care pot forța Bloom-ul și în jocurile anterioare DirectX 9. Aici, o îmbunătățire evidentă a iluminării unui culoar în vechiul, dar bunul Alien vs. Predator.



Apa este, probabil, cel mai complex mediu reprodus în jocuri. Poate de aici și obsesia noastră cu calitatea ei. Reflexii, refracții, transparențe și deformări în funcție de unghi și adâncime.



Diferența între setările Low și High Water Quality în World in Conflict.

estompa efectul. Majoritatea oamenilor sunt de părere că un 8x este suficient pentru a înlătura Aliasing-ul, dacă folosim un 19" la 1440x900, un 2x având același efect pe un 24" cu 1920x1200. Se întâmplă așa, pentru că avem o creștere de aproape 80% a numărului de pixeli, în timp ce dimensiunea ecranului a crescut doar cu ~25%. De aici ați putea trage concluzia că ar fi mai bine, din punctul de vedere al performanței, să cumpărați un monitor mai mare. Cum, însă, această problemă – Aliasing-ul – a existat dintotdeauna, producătorii plăcilor video au alocat, în timp, resurse serioase acestei funcții și au modificat convenabil algoritmii de calcul. Plăcile au ajuns, astfel, să aibă o scădere a performanței mai mică, mai ales după introducerea Mulisampling-ului, în momentul în care activăm AA-ul, decât în momentul în care mărim rezoluția. Multe site-uri de specialitate țin să sublinieze și că efectul este mai deranjant în anumite genuri de jocuri și mai puțin în altele. Într-o simulare auto, de exemplu, efectul este mai pregnant, pentru că avem mult mai multe elemente... persistente - mașina sau bordul, linia orizontului, șoseaua etc. - pe când într-un shooter elementele sunt mult mai dinamice.

Bloom (<->Post Processing; <->High Dynamic Range): Este un filtru care încearcă să îmbunătățească calitatea iluminării cadrelor (frame-urilor). Efectul poate fi observat, în realitate, mai ales noaptea, când o sursă de lumină puternică aflată în spatele unui obiect reușește să acopere, oarecum, și conturul acestuia. În jocuri, Bloom-ul este aplicat – când există ca opțiune, bineînțeles – tuturor surselor de lumină. Astfel, lumina soarelui devine mai puternică, neonul mai neon etc. Nu este dinamic/variabil, ca High Dynamic Range (HDR-ul), dar, câteodată, este de preferat acestuia din urmă, pentru că mănâncă mult mai puține resurse, dar și pentru că unii producători nu stăpânesc încă bine efectul (HDR) și îi impun valori nerealiste. Pe de altă parte, unele motoare grafice au tendința de a aplica opțiunea Bloom, în exces, tuturor texturilor, fapt care dă un aspect de plastic, nerealist mai ales pielii umane, așa că mulți preferă să se lipsească chiar și de Bloom.

Bump Mapping: Această opțiune permite programatorilor să simuleze suprafețe pline de umflături, ridicături, canale, riduri și așa mai departe, fără a utiliza obiecte complexe ca formă de bază. Un zid de cărămidă este, în majoritatea covârșitoare a cazurilor, de fapt, un perete perfect drept peste care Bump Mapping-ul și-a făcut de cap. O portocală este doar o sferă și tot așa. Opțiunea de activare sau dezactivare a acestei tehnici a dispărut din aproape toate meniurile jocurilor curente, pentru că a ajuns să fie folosită mereu. Impactul asupra realismului, când e dezactivată, este prea mare. Versiunile îmbunătățite, însă, ca Paralax Mapping, se pot găsi în continuare în meniurile de opțiuni grafice.

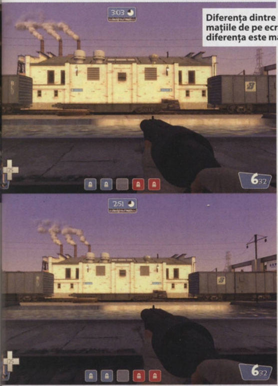
Color Depth: Sau adâncimea de culoare, este opțiunea care-i spune plăcii video câte culori să folosească în crearea imaginii. 16-bit înseamnă 2 la puterea 16 culori = 65536 culori, în timp ce 32-bit sare la peste 16 milioane de culori fiecare cu câte 256 grade de luminozitate. Diferența dintre 16 și 32-bit este vizibilă, mai ales în jocurile moderne, dar nu neapărat deranjantă. Impactul asupra performanței majorității plăcilor video a ajuns să fie, însă, atât de mic, încât 32-bit ar trebui să fie întotdeauna opțiunea aleasă.

Decals: Decal-urile sunt texturi de obicei nepermanente ca: urme de gloanțe, cauciuc, sânge etc. Unele jocuri ne lasă să modificăm numărul maxim de „abțibilduri" posibile concomitent și/sau timpul după care acestea încep să dispară. Bineînțeles, cu cât setările sunt mai pretențioase, cu atât performanța va scădea, mai ales în momentele de luptă intensă.

Depth of Field: Este un efect observabil în momentul în care o cameră (foto/video) focalizează pe un anumit obiect/plan/zonă, restul imaginii devenind „cețos" (blur-at). Acest efect este implementat din când în când și în jocuri și își face de obicei apariția selectiv, în funcție de preferințele producătorului, când vorbim cu alt personaj, când deschidem un meniu, când privim prin cătarea puștii și așa mai departe. Efectul duce la o scădere mai mare sau mai mică a performanței, în funcție de implementare și complexitate. Nu este un efect



Metro 2033 vine cu unul dintre cele mai complexe Depth of Field-uri existente. Aici, clar, focusul cade pe personaj.



Diferența dintre un FOV 75 și 90 (sus/jos). Ochiul este păcălit de informațiile de pe ecran și de armă, care au aceeași dimensiune, dar, de fapt, diferența este mare. Pe viață și pe moarte chiar, în cazul shooter-elor.

iubit de toată lumea, dar dă, mai ales când programatorul a avut bun simț/gust, o tentă artistică jocurilor.

Field of View: Câmpul vizual este porțiunea din spațiu percepută într-un anumit moment. Cu alte cuvinte, cât de mult putem vedea fără a mișca ochii. În mod normal, omul are un câmp vizual orizontal de 180 de grade, în timp ce majoritatea (în scădere a) jocurilor te lasă să vezi în lumea lor într-o deschidere de 90. Un FOV mai mare ar distorsiona vizibil imaginea, pentru că placa video afișează o geometrie sferică pe un ecran plat. Din acest motiv, ecranele IMAX sunt curbate. Oblivion și Half Life 2, ca să dau doar două exemple, vin însă cu un câmp vizual default, de 75°. Producătorii adoptă un unghi mai mic, de obicei, pentru a mai micșora din cerințele de sistem. Majoritatea jocurilor (la persoana întâi) portate de pe console vin cu unghiuri ascuțite. Așa cum vă puteți imagina, un FOV mai mic este deranjant pentru mulți dintre noi, de obicei pentru că joaca la PC se face mult mai aproape de monitor, ba poate da chiar și dureri de cap, provocate de răul de mișcare: ochii spun creierului că sunteți în mișcare, în timp ce urechea internă spune că nu. Exemplu invers îl puteți experimenta când mergeți cu mașina și citiți – nu toată lumea are rău de mișcare, așa că să nu vă simțiți prost dacă nu vă iese. Cu cât unghiul este mai mic, cu atât viteza cu care camera se va mișca va părea mai mare. Majoritatea dintre noi preferă să seteze FOV-ul la 90, dar presupun că, în multiplayer, mulți ar prefera să-l mărească chiar mai mult. Impactul asupra performanței este, așa cum vă puteți imagina, proporțional cu unghiul ales.

High Dynamic Range (<->Post Processing; <->Bloom): Este un filtru care încearcă să amelioreze calitatea iluminării cadrelor (frame-urilor) mult mai complex decât un „simplu" Bloom. Cu ajutorul lui, programatorii pot intensifica paleta de culori, da volum razelor de lumină și chiar simula felul în care ochiul se adaptează schimbărilor bruște de luminozitate. Puteți testa fenomenul odată cu ieșirea dintr-un tunel, moment în care ochii încep încet, încet, să se acomodeze cu lumina mult mai puternică, sau invers, la intrarea într-un tunel. Cum filtrul este unul dinamic și foarte complex, producătorii încă învață să-l folosească – câteodată Bloom-ul este prea puternic, altădată efectul adaptiv prea pronunțat ș.a.m.d - motiv pentru care este încă hulit de mulți. Când funcționează, însă, transformă jocurile în poezie luminoasă, dar și „dă foc", așa cum va puteți și imagina, plăcilor video.

Level of Detail: Inițial am vrut să sar peste această opțiune trăind cu impresia că se explică de la sine. După ce am trecut-o în revistă, însă, am decis că opțiunea nu este chiar atât de evidentă pe cât sună. LOD-ul modifică distanțele la care obiectele încep să-și piardă din calități, dar și distanța la care obiectele încep să apară pe ecran. Bineînțeles, impactul asupra performanței este proporțional cu nivelul de calitate ales.

Motion Blur (<->Post Processing): Este efectul, aparent, de alungire a obiectelor care se mișcă foarte rapid. În jocuri, este un filtru post procesare care dă sau încearcă să dea o tentă artistică acțiunii. Un Motion Blur subtil poate îmbunătăți calitatea imaginii sau, mai bine spus, poate păcăli creierul, care a fost învățat să se uite la filme în acest fel, ba chiar poate juca un mic rol în îndepărtarea aliasing-ului. În plus, nu folosește de obicei resurse exagerate.

Multisample Antialiasing (<->Antialiasing): Inițial, Antialiasing-ul se făcea numai prin forță brută (SuperSampling/Full Scene Antialiasing), placa video randa cadrele (frame-urile) la o rezoluție mult mai mare, după care le compresa la rezoluția aleasă de utilizator. Acest procedeu a rămas unul dintre cele mai bune din punctul de vedere al calității imaginii, dar, așa cum vă puteți imagina, este un adevărat devorator de resurse. Multisampling-ul (MSAA) a ajuns o denumire generică dată unui Antialiasing optimizat. Cele mai importante optimizări sunt Edge Antialiasing, care spune plăcii video să facă AA doar pe marginile obiectelor și nu pe toată imaginea și, bineînțeles, chiar Multisampling-ul, care estompează în timp real aliasing-ul, folosind diverși algoritmi. MSAA a ajuns, cu timpul, un compromis aproape perfect între calitate și performanță și a fost adoptat de majoritatea producătorilor de jocuri – multe titluri nici nu mai pun Multisample înaintea Antialiasing-ului în căsuța de opțiuni. Cum MSAA este, însă, un cumul de funcții cu care producătorii se pot juca, omite, modifica etc. și rezultatele sunt diferite de la joc la joc. Crysis-ul, de exemplu (da, până și Crysis are bube!), nu



Un Motion Blur exagerat de efect, pe care mulți îl urăsc.

are un AA bun în cazul faunei. Motiv pentru care mulți încă strâmbă din nas când aud de Multisampling și preferă în continuare AA-ul pur.

Parallax Mapping (<->Bump Mapping): Este un Bump Mapping mai complex care știe să folosească mult mai bine lumina și umbrele. Impactul asupra performanței în momentul în care B. este înlocuit cu P. nu este de obicei mare.

Physics Quality: Opțiunea modifică/activează/îmbunătățește cantitatea și calitatea unor „fenomene fizice" întâlnite în jocuri: modul în care corpurile interacționează cu mediul înconjurător – cad și se lovesc într-un mod realist nescriptat – efectul este numit și ragdoll; felul în care obiectele ricoșează, se rup, explodează, împroașcă etc.; efectul vântului asupra vegetației și așa mai departe. De obicei, aceste calculații nu sunt făcute de placa video, ci de procesor, și pot reteza bine de tot performanța sistemului,



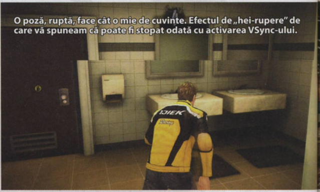
Un HDR exagerat, foarte bun, însă, pentru exemplificare. Culori mai vii, raze de lumină, bloom și volum. Un adevărat spectacol de lumini în mișcare.

cu cât alegem un grad mai ridicat al Calității fizice.

Post Processing: Se referă la efectele aplicate cadrelor deja procesate de placa video, de aici și numele, efecte oarecum asemănătoare cu cele pe care le putem aplica pozelor în Photoshop. Printre cele mai cunoscute sunt Bloom, Motion Blur, Depth of Field și High Dynamic Range. Din nefericire, și aici este o harababură de nedescris. Anumite jocuri afișează în meniul de opțiuni grafice doar Post Processing, fără a da nicio explicație despre ce activează sau ce înseamnă scara de valori (mediu, optim, ultra etc.). Altele numesc aceste filtre Effects, dar nu întotdeauna sau nu toate sunt efecte post procesare. În altele, putem găsi Bloom, de exemplu, separat de Post Processing și tot așa. Ca ghiveciul să fie perfect, nu întotdeauna aceste efecte îmbunătățesc calitatea imaginii sau a gameplay-ului. Un Bloom prea puternic devine nenatural, un Motion Blur prea accentuat devine deranjant etc. Cum și Post Processing-ul este un cumul de funcții cu care producătorii se pot juca (omite, modifica etc.) – mă repet – și rezultatele sunt diferite de la joc la joc. În majoritatea cazurilor, impactul asupra performanței este ridicat, dar dacă artistul/programatorul a știut ce face, imaginea devine mai vie, mai plină de efecte.

Shader Quality: Shader-ele sunt seturi de instrucțiuni folosite în generarea (randarea) efectelor. Ele adaugă Bump mapping-ul, iluminarea, poziția și chiar și culoarea fiecărui pixel/vertex. Când opțiunea nu este spartă pe componente, este cel mai puternic consumator de resurse, dar și cel mai puternic modificator al calității imaginii. Plăcile video vin cu mici procesoare separate, care se ocupă de calcularea shader-elor. De exemplu, o placă ATI 5770 – mediocră! deja? – are nici mai mult, nici mai puțin de 800 de astfel de mici procesoare. În momentul în care modificați această opțiune, de obicei, activați sau dezactivați diferitele implementări de iluminare, Mapping, umbre și chiar și texturare.

Tessellation (<->Bump Mapping): Este noua parascovenie venită odată cu DirectX 11. Această „funcție" permite programatorilor să rupă poligoanele în bucăți mai mici. Astfel, Bump Mapping-ul poate deveni unul perfect, pentru că acum poate modifica cu adevărat forma obiectului pe care este, vorba vine în acest caz, aplicat. Mai puțin evident, prin automatizare, Tessellation-ul poate rotunji orice suprafață, este ca un Antialiasing tridimensional, dacă vreți. Ba mai mult, fiind o funcție dinamică, poate păstra calitățile obiectelor, când le modificăm dimensiunile. Vă puteți imagina că un măr (iar, exemplu), din oricare din jocurile actuale, odată mărit la dimensiunea unei case, ar arăta a Picasso. Cu ajutorul Tess.-ului, însă, acesta și-ar păstra forma, mai mult sau mai puțin corectă, în funcție de cât de bine este programat, la orice dimensiune. Exemplul nu este de prea mare ajutor pentru jocuri, dar efectul poate fi aplicat și în sens invers – vorba vine – obiectelor îndepărtate. Tess.-ul poate îndepărta salturile în calitate observabile odată cu apropierea de, să zicem, un bloc și poate face această tranziție lină. De la un bloc cu doar 3 poligoane, văzut la 20 de kilometri depărtare, la unul cu milioane de detalii, când am ajuns lângă el. Munca programatorilor/artiștilor devine, astfel, mult, mult mai ușoară, pentru că această funcție le poate scala și rotunji munca la orice dimensiune. Pregătiți-vă ca pe viitor, când comparați plăcile video, să aruncați un ochi și la numărul procesoarelor dedicate acestei funcții. În acest moment avem doar câteva jocuri care folosesc Tessellation, scăderea în performanță a unei plăci de ultimă generație, când această opțiune este activată, fiind undeva între 5 și 15%, ceea ce este chiar extraordinar. Dar... ceva îmi spune că „efectul" nu este aplicat într-un mod extrem sau tuturor obiectelor. Pe de altă parte, funcția fiind una nouă și complexă, am văzut, ca de obicei în jocuri, și exagerări, cum ar fi cărămizile și pietrele cu aspect de balon plin cu apă. Viitorul sună, însă, extrem de bine.



O poză, ruptă, face cât o mie de cuvinte. Efectul de „hei-rupere" de care vă spuneam că poate fi stopat odată cu activarea VSync-ului.

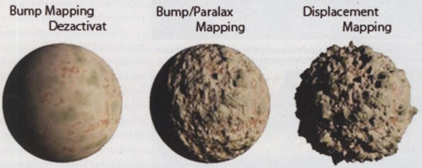
Texture Quality: Texturile sunt „autocolante" aplicate peste obiectele create inițial de motorul grafic. Un zid de cărămizi peste un perete, o vopsea metalică peste cadrul unei mașini, o cutie de lemn peste un cub și așa mai departe. Modificând această opțiune, vă jucați, bineînțeles, cu calitatea texturilor – rezoluție, culori etc. și, în unele jocuri, chiar și cu nivelul Anisotropic Filtering-ului și al Bump Mapping-ului. Impactul asupra performanței este variabil de la joc la joc, dar devine foarte pronunțat dacă memoria plăcii video este folosită în totalitate (rezoluții mari, texturi mari). Avantaj, plăcile video cu cantitate mare de memorie RAM.

Triple Buffering (<->Vertical Synchronization): Această opțiune nu are sens decât împreună cu VSync-ul. Odată activată, ea obligă placa video să creeze, dacă are timp, un al treilea cadru (frame) și rezolvă în acest fel problemele ce pot apărea în momentul în care activăm VSync-ul. Triple Buffering-ul poate crea însă și el probleme dacă placa video nu are suficientă memorie RAM pentru a stoca o a treia imagine sau dacă nu este implementat în joc ca opțiune.

Volumetric Effects: Această opțiune modifică, de obicei, calitatea norilor și a razelor de lumină și, mai rar, comportamentul umbrelor, fumului și al ceții. Impactul asupra performanței variază de la joc la joc, și bineînțeles, de la o locație la alta.

Vertical Synchronization (<->Triple Buffering): Dacă placa video produce mai multe cadre pe secundă decât poate afișa monitorul la un moment dat, de exemplu mai mult de 120 de cadre pe secundă trimise către un monitor cu rata de reîmprospătare (refresh) de 60Hz, efectul de rupere (tearing) a imaginii își va face apariția. Pur și simplu, monitorul va prelua o parte dintr-un cadru și alta din cadrul următor. (Efectul nu poate strica placa video sau monitorul.) Pentru a îndepărta acest efect – eu aș recomanda, dacă mai aveți de unde, să mai măriți opțiunile grafice – puteți activa opțiunea Vertical Synchronization, care va obliga placa video să se sincronizeze cu refresh-ul monitorului. Astfel, dacă monitorul este setat la 60Hz, placa video va trimite maximum 60 de cadre pe secundă către el. 60 de cadre pe secundă fiind, pentru majoritatea dintre noi, suficiente în orice împrejurare. În acest moment toate plăcile video creează un cadru într-o porțiune a memoriei (buffer) și aproape în același timp pe următorul. Când primul cadru este trimis către monitor, buffer-ul este golit și placa începe să deseneze cadrul 3, buffer-ul cu numărul 2 devinind cel principal și tot așa. Dacă placa umple prea repede însă și al doilea buffer, opțiunea VSync o transformă în sclavul monitorului. Nu mai are unde să deseneze cadrele și trebuie să aștepte după el. Acest lucru duce la o scădere a cadrelor pe secundă (framerate-ului) la jumătate, dar și la o întârziere (un lag) între comenzile date de jucător și execuția acestora. O soluție ar fi activarea Triple Buffering-ului, adică activarea unui al treilea buffer, dar și acesta vine cu cerințele și problemele lui. Recomandarea mea este să nu activați opțiunea VSync decât dacă este absolut necesar.

Z-Buffer: Această opțiune a cam dispărut din meniurile jocurilor moderne. Odată activată, ea forța o mai mare precizie a... așezării obiectelor în spațiu. În cazul în care obiectele din joc se întrepătrundeau, nu apăreau de loc sau „licăreau", un Z-Buffer activat putea remedia aceste probleme.



Puterea noii minuni numite Tessellation. Sfera inițială este rotunjită cu ajutorul Tess.-ului (poate mă dă în judecată Bethesda), după care este modificată extrem cu ajutorul aceleiași funcții, modificări „reale", de această dată, prin comparație cu B., P. sau altele Mapping-uri de efect. O poză, ruptă face cât o mie de cuvinte. Efectul de „hei-rupere" de care vă spuneam că poate fi stopat odată cu activarea VSync-ului.



Diferite filtre artistice posibil activabile în Street Fighter 4.



Concluzii, recomandări, altele

Pentru a sări în ajutorul utilizatorului mai puțin interesat de tot ce-am scris mai sus, multe din jocuri vor aprecia și recomanda automat o setare optimă în funcție de sistemul pe care îl dețineți, iar altele vor avea doar câteva opțiuni de genul Calitate grafică, cu care să ne jucăm. Jocurile care știu să respecte și fanul vor avea întotdeauna și un meniu numit Advanced Graphics sau ceva asemănător, de unde Glorious PC Gaming Master Race (a.k.a. Specia glorioasă a jucătorilor pe PC) să poată să-și schimbe în voie opțiunile. Unele jocuri vin cu executabile (startere) diferite pentru setările „mai speciale" – căutați în directorul în care le-ați instalat – iar altele pun la dispoziție chiar și fișiere text de configurare, unde zeci de parametri pot fi modificați la un nivel care ne sperie chiar și pe mulți dintre noi (ha!, ha!). Mai întotdeauna, jocurile mai cu moț vor crea mici comunități în jurul lor care vă vor ajuta să obțineți tot ce se poate de la titlul cu pricina. De la mici sfaturi de tipul „dezarhivează fișierul x pentru a mări performanța" sau „deschide consola jocului și scrie: fov [90]", până la adevărate programele care modifică în bine sau în rău calitatea imaginii, a gameplay-ului și așa mai departe.

Un alt loc, în afara meniului cu opțiuni grafice prezent în jocuri, la care puteți trage cu ochiul, sunt aplicațiile care vin odată cu driverele plăcilor video. Aici puteți forța activarea unui efect într-un joc care nu-l are implementat sau care nu vă lasă să-l modificați. De obicei, scăderea performanței va fi serioasă, pentru că placa va „suprascrie" ce se întâmplă în joc, dar – mai ales în cazul jocurilor mai vechi de generație DirectX 9 – aceste experimente se pot dovedi fructuoase, dacă nu doar interesante.

Dacă stau să mă gândesc bine, găsesc că puterea de calcul a unei plăci video este extraordinară, incredibilă, chiar înfricoșătoare. Generația actuală poate calcula, crea și aplica cadrelor (frame-urilor) tot ce am scris mai sus și încă pe atât, pentru că nici nu ne-am atins de umbre (Shadows Effects), lichide (Water Effects), reflexii, refracții, transparențe și așa mai departe, cu o viteză incredibilă, de preferat, pentru o rulare lină, mai mare de 30 cadre pe secundă (FPS, Frames Per Second), ba, în cazul unor jocuri mai vechi, cu atât de multe cadre pe secundă, încât monitorul nici nu mai poate ține pasul.

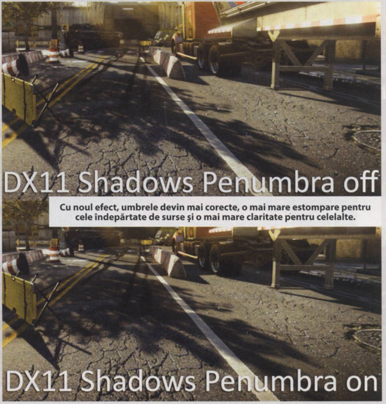
Interesant este și faptul că nu toate opțiunile grafice odată activate vor îmbunătăți calitatea și realismul imaginii. Mulți preferă, de exemplu, o rezoluție mai mare și un Antialiasing mai mic, o setare mai liniștită a reflexiilor, un VSync întotdeauna dezactivat, HDR doar subtil și așa mai departe.

■ ncv

ANEXĂ

24 Bit Z-Buffer = Z-Buffer
AAA = Adaptive Antialiasing
AA = Antialiasing
AF = Anisotropic Filtering
Bilinear Filtering – v. Anisotropic Filtering;
Color Quality = Color Depth
Depth Buffer = Z-Buffer
Displacement Mapping – v. Tessellation
DOF = Depth of Field
Edge Antialiasing – v. Multisampling Antialiasing
Effects = Post Processing
Field of Vision = Field of View
FOV = Field of View
Full Screen Antialiasing (FSAA) = Antialiasing
Glow = Bloom
HDR = High Dynamic Range
LOD = Level of Detail
MSAA = Multisampling Antialiasing
Screen Effects = Post Processing
Shader Detail = Shader Quality
Special Effects = Post Processing
Supersampling Antialiasing = Antialiasing
Texture Filtering – v. Anisotropic Filtering
Transparency Antialiasing – v. Adaptive Antialiasing
Trilinear Filtering – v. Anisotropic Filtering
VSync = Vertical Synchronization


1. Modelul calculat inițial de placa video, aici nu mai puțin de 35000 de poligoane. 2. Shader-ele intră în acțiune - Mapping și Efecte. 3. Texturile completează produsul final.



Cu noul efect, umbrele devin mai corecte, o mai mare estompare pentru cele îndepărtate de surse și o mai mare claritate pentru celelalte.

ARMA II: Firing Range THD

GEN Action **Producător** Bohemia Interactive **Ofertant** Android Market
Versiune Android necesară 2.2 sau mai recentă **Preț** 6.31 RON



Având la bază succesul seriei ARMA, cunoscută pentru simulatoarele militare de excepție pe care ni le-a oferit de-a lungul timpului, ARMA II: Firing Range THD încearcă să aducă o parte dintre calitățile titlurilor dedicate PC-ului și pe platformele mobile. Vorbim, în primul rînd, despre tabletele și dispozitivele mobile ce încorporează puternicul procesor Tegra de la Nvidia, datorită căruia ne putem delecta cu jocuri ce uimesc din ce în ce mai mult prin calitatea graficii, aproape fotorealistă în unele cazuri. Un astfel de caz este chiar ARMA II: Firing Range THD, a cărui grafică, dacă nu punem la socoteală dimensiunile ecranului pe care se lăfăie, este comparabilă cu a oricărui joc ARMA pentru PC. Însă Firing Range nu este la fel de complex, lipsindu-i mulțimea detaliilor și elementele de gameplay specifice excelentelor simulatoare militare cu care ne-am obișnuit.

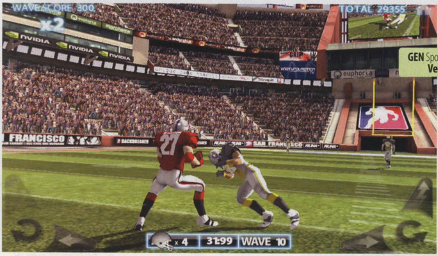
Întreaga acțiune se desfășoară în cadrul unor poligoane de tragere. Pe scurt, alegi una dintre zecile de arme din listă, apoi poligonul de tragere dorit. Poate fi unul dedicat țintelor în mișcare, unde dibăcia și viteza de reacție îți sunt puse la încercare, sau unul cu ținte situate la mare distanță, perfect pentru orice lunetist de duminică. În teorie, se joacă foarte simplu, plimbând degetul mare de la mâna stângă pe ecran pentru a mișca arma, apoi apăsând cu cel de la mâna dreaptă pentru a trage în direcția dorită. În practică, trebuie să fi mereu atent la forța de apăsare a degetelor pe ecran, mai ales în cazul mișcării armei, pentru a fi sigur că este suficient de mare pentru a imprima acțiunea dorită. Mare atenție când aveți de-a face cu ținte în mișcare.

Numărul mic al poligoanelor de tragere contrastează puternic cu cel al armelor, acestea fiind dintre cele mai variate și extrem de atent modelate. Fiecare armă este însoțită de specificații tehnice și poate fi admirată în detaliu din propria ei galerie 3D înainte de utilizare (un festin pentru ochi), iar ca să fie tabloul complet, multe dintre ele vin în diverse variante, cu diverse îmbunătățiri - un lansator de grenade sau un amortizor nu strică niciodată. În rest, Firing Range mai oferă posibilitatea obținerii de achievement-uri, prin acumularea unui anumit punctaj, și o listă de lideri online, unde ne putem măsura performanțele cu cele ale altor jucători. Și cam atât... Firing Range are puține decoruri și, cu toate că fiecare armă simulează un comportament balistic diferit, tot tras la țintă se cheamă. Prin urmare, s-ar putea să vă plictisiți destul de repede de el, însă pentru cei aproximativ 7 RON pe care îi cere, merită luat la mână. Grafica superbă te trimite cu gândul la un demo tehnologic, ce anunță sosirea unei generații de jocuri comparabile calitativ cu cele disponibile la ora actuală pe platforme consacrate precum Xbox 360 sau PlayStation 3, dar la o scară mai mică, ce face posibilă jucarea lor în orice moment și oriunde.

7

Backbreaker THD

GEN Sport **Producător** Natural Motion Games **Ofertant** Android Market
Versiune Android necesară 1.5 sau mai recentă **Preț** 15.82 RON



Pentru mine, Backbreaker a fost unul dintre cele mai așteptate titlurile sportive ale anului, însă nu pentru Android, ci pentru Xbox 360 sau PS3. Cum încă nu am primit oversiune de review pentru una dintre cele două platforme (dacă mă gândesc bine, nici nu m-am agitat suficient de tare în direcția asta), m-am bucurat că îl pot încerca chiar și pe tabletă, mai ales dacă aceasta este una cu chip Tegra. Așteptările nu mi-au fost deloc înșelate, astfel că singurul joc de fotbal american cu care mi-am dorit să cochetez vreodată a reușit să mă surprindă prin calitatea sa vizuală deosebită încă din primele momente. Texturile de mare rezoluție și decorurile sunt fără cusur, iar animațiile personajelor cât se poate de fluide și realiste, întregul ansamblu adăugând un plus substanțial de imersivitate când nici nu mă familiarizasem prea bine cu schema de control, darămite cu jocul în sine. Până și mulțimea din tribunele stadionului este animată!

Primul lucru pe care trebuie să-l faci în Backbraker este să creezi un profil și să-i dai o înfățișare „locomotivei" în pielea căreia vei intra. Obiectivul jocului este să înscrii în terenul echipei adverse, alergând cu mingea în brațe către zona de punctare. În tot acest timp, apărătorii echipei adverse încearcă să-ți taie elanul, iar pentru a-i evita trebuie să alegi bine viteza de alergare către zona de contact cu aceștia, dar mai ales să faci eschive la mementul potrivit - o secundă prea târziu sau prea devreme, și te poți trezi făcut pachet sub un morman de mușchi. Totul se rezumă la a înscrie, de preferat într-un timp cât mai scurt, punctajul fiind multiplicat dacă înainte de a marca apuci să te și maimuțărești un pic, ca să-i faci adversarului în ciudă. Dar nici apărătorii de care tocmai ai trecut nu stau cu brațele în sân, pentru că pot porni în urmărirea ta, pândind momentul în care te zbengui. Gestul, care îți scade viteza de deplasare, trebuie drămuit astfel încât să nu te apuce careva de codițe și să-ți rupă oasele chiar înainte de a înscrie. Pe măsură ce avansezi în joc, treaba se complică, jocul obligându-te să te încadrezi în culoare bine delimitate, din ce în ce mai complexe și aglomerate, orice ieșire în afara lor fiind sancționată cu reîntoarcerea la linia de start. La rândul lor, adversarii sunt din ce în ce mai mulți, iar manevrele de eschivă din ce în ce mai solicitante. Răsplata nu întârzie nici ea să apară, venind mai ales sub forma unor piese noi de echipament. De exemplu, completând modul de joc Challange ești răsplătit cu Casca Backbreaker, testul suprem constituindu-l modul Endurance, unde rezistența în fața valurilor din ce în ce mai dese de iamici din teren îți este pusă la grea încercare.

Așadar, nu cumva să ratați Backbreaker. Este provocator, alert, arată bine și dă dependență, grație animațiilor fluide și controlului intuitiv. Își merită prețul.

9

Samurai II: Vengeance THD

GEN Action **Producător** MadFinger **Ofertant** Android Market
Versiune Android necesară 2.0.1 sau mai recentă **Preţ** 8.56 RON

Primul titlu din serie este unul dintre cele mai apreciate jocuri de acţiune pentru Android, astfel că aşteptările de la Samurai II: Vengeance au fost mari. Jocul mi-a amintit imediat de Afro Samurai, atât în versiune anime, cât şi ca joc de acţiune, pentru simplul motiv că împart aceeaşi reţetă – se ia un războinic, se aşează într-un decor rural Japonez de pe la 1800, i se dă ca obiectiv trecerea prin sabie a mai multor bande de răufăcători ce-i ţin de urât de-a lungul călătoriei, iar în final i se pregăteşte o confruntare de zile mari cu „tata lor". Dacă mai punem la socoteală faptul că samuraiul nostru are şi o inimă mare, ce-l face să salveze orice consăteancă prinsă la strâmtoare, obţinem un tablou şi mai sângeros. Mă rog, cu condiţia să şi apuce...

Despre misiunea de pedeapsă a eroului n-o să vă spun prea multe. Până să-l jucaţi, este suficient de ştiut că povestea - prezentată prin intermediul unor cutscenuri - vi se arată ochilor în cel mai pur stil manga, este frumos desenată şi foarte „sângeriu" colorată. La rândul ei, grafica jocului în sine nu se îndepărtează de acest concept, liniile de contur accentuate şi culorile aprinse creând senzaţia că te joci în interiorul unei cărţi de benzi desenate, absorbindu-te total în povestea pe care o urmează. Schema de control este intuitivă, iar butoanele sunt foarte uşor de utilizat în timpul acţiunii - în partea stângă a tabletei le avem pe cele dedicate deplasării, iar în dreapta pe cele de atac şi rostogolire. De remarcat că atacurile sunt de două feluri: normal, atunci când sabia este scoasă brusc din teacă în vederea felierii, şi puternic, atunci când lovitura vine după o scurtă pauză de... hai să-i zicem concentrare.





Oricare ar fi situaţia, gameplay-ul este alert, iar acţiunea foarte sângeroasă. De fapt, Samurai II: Vengeance este un titlu surprinzător de visceral, drept pentru care nici nu este recomandat minorilor, însă violenţa a fost redată în aşa manieră, încât poate fi considerată artă. Ba mai mult decât atât, mişcările samuraiului nostru au o eleganţă aparte şi pot face din căsăpirea duşmanilor săi o îndeletnicire obsedantă.

Campania este piperată cu diverse puzzle-uri şi capcane, ce vin cu succes în completarea unui joc de acţiune memorabil. Ca „hack and slash", Samurai II: Vengeance pur şi simplu străluceşte. Îl recomand cu căldură tuturor, nu doar fanilor hardcore, cărora MadFinger le recomandă călduros modul de joc Survival, în care măiestria le este încercată de valuri aparent interminabile de atacatori.

9

Pinball HD for Tegra

GEN Arcade **Producător** Gameprom **Ofertant** Android Market
Versiune Android 1.5 sau mai recentă **Preţ** 9.48 RON

Sincer să fiu, am preferat dintotdeauna să joc pinball pe bune, ocolind versiunile sale digitale, însă n-am reuşit să evit Pinball HD for Tegra. În primul rând, jocul te loveşte cu prezentarea de zile mari, complet tridimensională, a mesei de pinball ce-ţi va răpi multe ore din viaţă. Demn de remarcat că grafica excelentă este susţinută de un engine fizic foarte capabil, ce imprimă naturaleţe experienţei de joc.



Însă Pinball HD for Tegra ne oferă doar trei niveluri de joc (mese de pinball). Dar sunt mari, detaliate şi cuprind toate elementele de gameplay ce definesc un joc de pinball excelent. Putem juca la scor, de-a lungul unor aşa-zise misiuni, sau pur şi simplu aiurea, de dragul distracţiei, jocul reuşind să surprindă cu ceva nou chiar şi după două ore de joacă. Aşadar, avem parte şi de rejucabilitate, ceea ce ar putea face din Pinball HD un joc mai atractiv în ochii celor care se uită chioraş la numărul mic de niveluri.

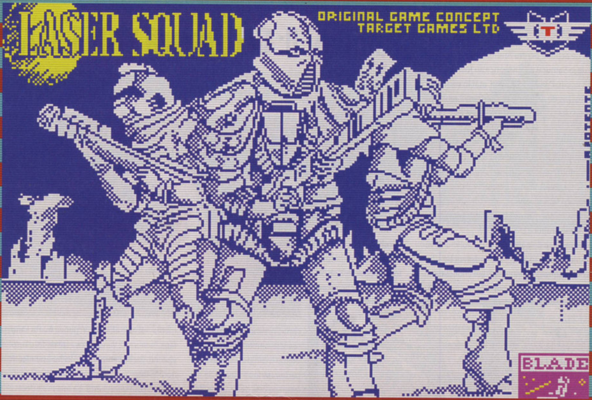


Se mai zice că Pinball HD for Tegra poate fi jucat şi cu ochelari 3D, pe tabletele ce suportă modul acesta de joc. În acest fel, imersivitatea ar creşte simţitor, însă nu mă grăbesc să-l joc cu ochelarii pe nas, pentru că Pinball HD for Tegra este un joc de pinball excelent şi fără ei.

8

■ **KiMO**

Android Market market.android.com
Link-uri utile
nvidia.com/object/tegra-supertablets.html
nvidia.com/object/tegra-superphones.html



Program: LS

Fiindcă nu mai e mult până se deschide sezonul la extratereștri, cred că ar fi timpul să studiem puțin începuturile umile ale glorioasei serii de shooter-e viscerale, XCOM. Căci serie va fi! Vă vine să credeți că acțiunea furibundă din noul XCOM își are rădăcinile într-o plictisitoare strategie pe ture? Vă împărtășesc un mic secret despre anii '90, o perioadă întunecată din istoria gaming-ului și despre o strategie care visa în secret să devină shooter când va fi mare: tehnica rudimentară de calcul a mileniului doi nu le oferea producătorilor de jocuri libertatea de expresie artistică pe care o putem observa azi în capodopere ca Medal of Honor, Call of Duty și așa mai departe. Lipsit de orice mijloc de expresie artistică, bloom, HDR, teselare trifilată în dublu-pas cu adjuvant metacalioscopic DX11+, omul mileniului doi a copiat șahul până la epuizare. Să vă mai spun un secret: șahul nu te scoate din rahat când țara ți-e invadată de elemente anticreștine, iar mujahedinul nu așteaptă să-ți termini tura înainte să detoneze o căruță cu pui de inorog și cățeluși albi în fața casei tale. Așadar, strămoșul FPS-ului este strategia pe ture. Aidoma umilului organism unicelular care visa cu nucleul deschis la o viață de lux și trândăvie pe uscat încă din Precambrian, Laser Squad-ul Fratelui Julian Gollop se visa FPS. N-a avut noroc, săracul, și a trebuit să se mulțumească cu statutul de strategie-cult pentru gamerii amatori de asemenea distracții, care și-au început cariera într-o perioadă în care RAM-ul se măsura în kilo. Lăsând ironia la o parte, Laser Squad a fost una dintre cele mai bune și mai arătoase strategii pe ture din anii '80 (a apărut în 1988). Și, cel mai important, a dus la apariția lui Enemy Unknown, JOCUL. Nu l-am butonat până la epuizare și nici nu-i cunosc fiecare chichiță, pentru că mi s-a defectat HC-ul și, până să-i dau de cap, în viața mea a apărut un PC cu Enemy Unknown, un joc căruia i-am prezis un viitor strălucit atunci când tehnica va avansa îndeajuns de mult. Hehehe.

D BREAK - CONT repeats, 0:1



Chiar dacă nu e pe lista jocurilor pe care le-am muncit ca disperatul cu lunile, țin minte că m-a impresionat îndeajuns de mult încât să am mare grijă ce casete „reciclam" când piratam muzică și să-l recomand călduros amicilor amatori de jocuri. Singura mea nemulțumire de om care apreciază și o poveste bună în salata lui de tactică a fost lipsa unui background narativ consistent. Laser Squad se prezenta ca o colecție de șase misiuni, pentru unul sau doi jucători umani (țin minte că prima se numea The Assassins și te însărcina cu... asasinarea unui personaj suspect, parcă Sterner oricarearfi, în propria lui casă), unde informația era, vorba americanului secretos, „on a need-to-know basis". Însă, odată „parașutat" pe harta tactică, după o scurtă repriză de selectare și înarmare a trupeților, nu-ți mai ardea de poveste, ci doar de obiectivele misiunii. Îndeplinite prin orice mijloace posibile. Finuț, tactic, conform doctrinei trupelor speciale, sau, de ce nu, ca un Gheorghe futuristic, CoD-ian, căruia îi dai un război virtual, un lansator de rachete și un decor care poate fi distrus încetul cu încetul (țin minte că mi-am nenorocit trei oameni pentru că am apreciat greșit puterea distructivă a unei rachete când am încercat să fac o ușă acolo unde nu era). Pe lângă doza serioasă de tactică, Laser Squad le-a oferit fanilor și o grafică foarte arătoasă după standardele acelor vremuri, trebușoară care l-a ajutat să atragă noi adepți și din rândul celor care nu se omorau cu strategiile („desenate" rudimentar, căci tacticianul înrăit poate să-și construiască un război cu o riglă și câteva cartonașe numerotate, n-are el nevoie de catalizatori șmecheri pentru imaginație). Nici eu nu pot spune că mă dădeam în vânt după strategii, de obicei jucam ce-mi pica în mână, dar după câteva ore petrecute în compania lui Laser Squad, am început să privesc genul cu alți ochi. Și să vânez jocuri asemănătoare. D'ălea cu Action Points, Opportunity Fire și alte șmecherii care definesc strategia pe ture. Căci Laser Squad (și înaintașul său, Rebelstar Raiders) este Jocul căruia îi plătește tribut o întreagă generație de TBS-uri. Adică urmașul său direct, Enemy Unknown, Jagged Alliance, Jagged Alliance 2, Silent Storm. Și alte câteva de care nu-mi amintesc acum, pe loc, dar pe care o să le văd cu siguranță transformate în shooter-e. Laser, frate!

0 OK, 0:1

ANOTHER WORLD

20TH ANNIVERSARY EDITION

O altă viață




Omul de știință și Ferrariul său.


O altă lume.

Înainte de a pune mâna pe un PC cu procesor x86, eram deja familiarizat cu jocurile de pe Commodore și Spectrum Sinclair, care foloseau vechi microcipuri - Z80 sau din aceeași familie. Deși mult mai puțin puternice și capabile să folosească doar o cantitate infimă de memorie (chiar și după standardele de acum 20 de ani), aceste microcomputere au fost terenul fertil pe care au răsărit numeroase titluri ce au rămas în istorie și ne-au marcat pe mulți dintre cei născuți cu 30, 40, chiar 50 de ani în urmă.

Așa se face că, pe la 1991 toamna (pe bune!), eram deja un împătimit jucător de Elite, Lords of Midnight sau Mercenary, asta ca să pomenesc numai o parte din multiplele motive pentru care nu am reușit să mai am o viață normală, simplă, obișnuită, de inginer familist, ever since. În acel moment, însă, în viața mea a apărut PC-ul dotat cu procesor x86. Dacă până atunci mai exista o șansă de a mă reabilita și de a deveni un membru al societății, nu un parazit jumătate enervat/jumătate amuzat al acesteia, șansa cu pricina se duse pe apa Sâmbetei, and fast. Pentru că, aproape imediat ce un bun prieten, Alin, a venit în casa mea cu respectivul PC, a sosit, pe filiere subterane, și primul joc pentru acesta. Am avut norocul – sau ghinionul, din perspectiva familiei și a societății – ca acest joc să fie Another World.

Redactorii LEVEL se bat

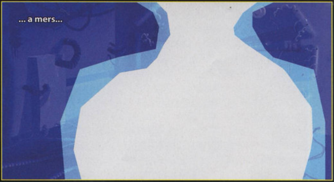
Nu știu dacă vă puteți imagina cum a fost prima jumătate a anilor '90 pentru un iubitor de jocuri... Pur și simplu, aproape că nu trecea lună fără să apară pe la mine (sau pe la alții) câte un prieten cu o dischetă floppy în mână, care să spună, cu ochii împăienjeniți de orele prelunge petrecute în fața monitoarelor arhaice ale vremii: „trebuie să vezi asta! e bestial ce au făcut ăștia! bă, e incredibil!". Capacitatea de calcul și dimensiunea crescută a memoriei numai bine ce se împupau pe atunci cu imaginația descătușată a unor creatori de jocuri ce beneficiau și de tinerețea, dacă nu inocentă, măcar naivă spre prostuță, oricum credulă, a unei industrii ai cărei sânișori în pârg nu fuseseră încă remarcați de mai-marii libidinoși ai erosului bancar.

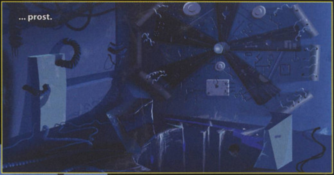
Așa se face că apăreau cu o frecvență uimitoare titluri ce aduceau, fiecare, câte ceva interesant, uneori chiar nașterea unui gen. După care urmau și revoluțiile acestuia, bineînțeles. Oricum, era ceva obișnuit în cercul nostru de prieteni să avem deseori subiecte de minunare, dar și de frustrare, căci la jocuri noi, cerințele noi hardware erau pastila amară pe care trebuia să o înghițim ca pe o condiție a progresului.

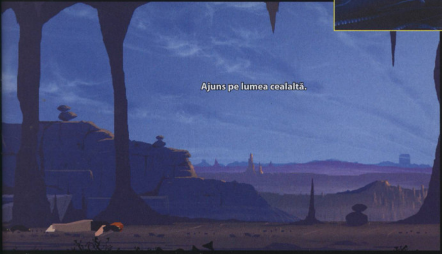
Pentru mine, primul joc, cel care a pornit această minunată jumătate de decadă nouăzecistă, plină de surprize și descoperiri uimitoare, a fost Another World. Credeți-mă, nu știam la acea vreme că suma de calități a acestui titlu avea să fie reprezentativă pentru multe din aparițiile ulterioare din acei ani. La fel cum nu știam cât de privilegiat sunt că pot trăi alături de această evoluție – pentru mine totul era firesc, „a, un joc, ia să-l joc!", și atât. S-a scurs mult timp de atunci până când, cu mintea un pic deșteptată și cu oarece experiență în urmă, să ajung să sesizez la întreaga sa dimensiune unicitatea acelei perioade. Farmecul ei plin de substanță cred că este responsabil pentru tot mai accentuata tendință a redactorilor LEVEL de a se întoarce către acea epocă. Nu degeaba tocmai îmi spunea Caleb că expresia „se bat ca redactorii LEVEL pe Retro" zice multe despre jocurile de acum...

Și chiar că se bat redactorii LEVEL pe articole de ru-


Ceva...

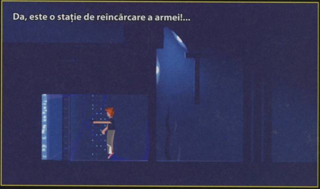

... a mers...


... prost.


Ajuns pe lumea cealaltă.



Respect, Simona!



Da, este o stație de reîncărcare a armei!...

brică Retro, căci tocmai am aflat că, independent și spontan, atât Caleb, cât și eu, am decis să facem un articol de Retro având ca subiect Another World, culmea, chiar în aceeași lună! Cu tactul său proverbial, Caleb mi-a cedat spațiul editorial respectiv, lăsându-mă, evident, cu complexul că articolul lui ar fi fost mai bun – ceea ce nu e deloc departe de adevăr.

Din praf

De fapt, întâmplarea miraculos de întâmplătoare că ne-am trezit doi lăcrămând sincron la aceeași nostalgie nu e nici chiar atât de miraculoasă, ori întâmplătoare. Lansându-se recent jocul „From Dust", normal că am dat peste diverse materiale care vorbeau despre creatorul acestuia, Eric Chahi, pomenind în treacăt și faptul că domnia sa este cel responsabil de apariția unei capodopere din trecut: „Another World". Hop-șa, mi-am spus, și mâna google se făcu... mda... iată!... pe GOG (Good Old Games pentru juniori) este la vânzare o ediție aniversară prilejuită de împlinirea a 15 ani de când Another World a fost lansat... merge pe windowsuri... rezoluție crescută cât poate monitorul... INSTANT BUY!... and instant play...

Primul lucru pe care l-am remarcat cu ocazia acestui replay desfășurat la 20 de ani după întâia parcurgere a jocului a fost acela că sunt mult mai prost acum. Și mult mai puțin răbdător. Dar, îmi face plăcere să îmi aduc aminte de creierul vioi și însetat cu care am privit acum 20 de ani introducerea la Another World, o secvență cinematică destul de lungă, realizată integral cu engine-ul jocului, având efecte sonore ce se auzeau dinspre, nu o să mă credeți, PC Speaker. Da, da, chestia aia care face beep-uri când sistemul semnalează o eroare de nivel scăzut, PC speaker-ul la vremea aceea ne era la toți placă de sunet. Și cu atâta doar la dispoziție, pe un monitor VGA primitiv, cu vreo 720 kB de RAM și un procesor Intel 286 a cărui frecvență îmi scapă printre neuroni de mică ce era, cu o placă grafică ISA (sau VESA?) fără de nici un fel de accelerare, nenea Eric Chahi și-a construit lumea, o altă lume, în care introul jocului ne transporta spectaculos, cum nu o mai văzusem până atunci.



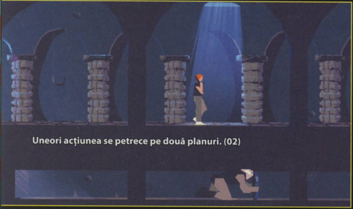
Uneori acțiunea se petrece pe două planuri. (01)

Eric Chaykin

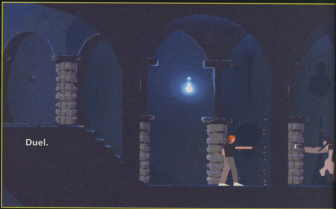
Un om de știință cu alură sportivă, pe numele său Lester Knight Chaykin, sosește în Ferrariul personal la un laborator, unde, în subteran, începe de unul singur un experiment ce folosește un accelerator de particule. Începe o furtună, un fulger lovește ceva instalații ale laboratorului, everything goes wrong, acceleratorul face bum! iar rezultatul este apariția unui câmp de teleportare interdimensională în jurul lui Lester, care dispare. Evident, în Univers, fie acesta și multidimensional, nimic nu se pierde, totul se transportă, așa că omul nostru de știință ajunge într-o altă lume. Aici se sfârșește secvența cinematică introductivă și începe joaca propriu-zisă.

Care constă într-o suită de lupte și puzzle-uri, care mai de care mai grele, desfășurate în manieră side scroller cu elemente de platformă, pe parcursul unui joc suficient de lung cât să scoată untul din tine, dar suficient de scurt cât să te lase dorind mai mult. Pe planeta pe care Lester este teleportat există un relief ostil, o faună ostilă, probabil și o floră la fel de ostilă, încununate de o civilizație ai cărei membri par să-ți fie și ei extrem de ostili. După primul contact cu oponenții animali din joc, în care trebuie să faci față unor viermi otrăvitori și unui fel de panteră, moment în care supraviețuirea ta depinde atât de abilitatea de a folosi tastele, cât și de rapiditatea în gândire, ești capturat de rasa inteligentă a planetei și dus într-o ocnă. Pe bune ocnă, parcă ești trimis la săpat sare.

Iar de acolo trebuie să scapi, dintr-o cușcă suspen-



Uneori acțiunea se petrece pe două planuri. (02)



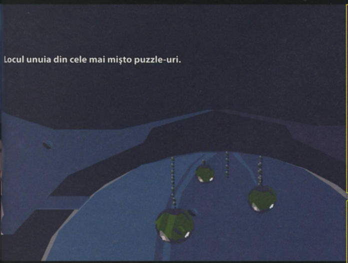
Duel.



„Dă-te prins, Jiene!"



Nu s-a dat prins. S-a dat prăjit.



Locul unuia din cele mai mişto puzzle-uri.



Uneori acţiunea se petrece pe două planuri. (03)



dată, fără a avea la dispoziţie alte taste decât cele de deplasare. De altfel, cum era normal la vremea lui, jocul oferă foarte puţine taste de control, practic, săgeţile şi CTRL sunt suficiente – 5 taste cu totul. Ei bine, închis în cuşca aia, numai cu tastele de direcţie la îndemână, am rămas acum 20 de ani fără nici un fel de idei. Am stat blocaţi acolo vreo 3 zile, eu şi cu prietenul Alin pe calculatorul căruia ne jucam Another World. Jale! Până când, spre lauda neamului femeiesc, Simona, prietena lui Alin, a cerut să fie şi ea lăsată la calculator „ia să văd, mă, şi eu cu ce vă frecaţi voi atât de trei zile încoace de nu mai faceţi nimic altceva!...". Şi a rezolvat puzzleul în doi timpi şi trei mişcări, la propriu. Pe lângă angro-ul de respect pe care l-a dobândit din partea mea, Simona a reuşit, din acel moment, să mă facă să mă simt ultima rumegătoare de pe Pământ de fiecare dată când am tendinţe misogine. Adică des.

Anyway, rezolvarea problemei se baza pe faptul că jocul are un engine fizic, nu foarte complex, dar suficient de dezvoltat şi de credibil pentru a deveni element de gameplay în câteva locuri din joc. Pot spune că un astfel de engine fizic era o premieră, la fel cum era şi modalitatea foarte realistă de animare a personajelor, ori engine-ul de scriptare folosit de joc, toate inventate şi programate de Eric Chahi. Mare om.

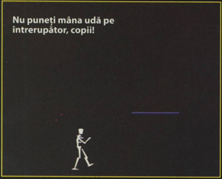
Un pistol.

Iar, după evadare, am făcut rost de o armă, de la un gardian doborât. Singura armă din tot jocul: un pistol. Dar ce pistol! Cu o apăsare scurtă a tastei de foc se trage o salvă normală de energie, cu una un pic mai lungă se creează în faţa pistolarului un câmp de protecţie, iar la o apăsare lungă se formează un „bulgăre" mare de energie la gura armei care este lansat la eliberarea tastei de foc. Câmpul de protecţie slăbeşte în câteva secunde, iar apoi dispare. „Bulgărele" de energie poate sparge ziduri, uşi, stânci, dar şi câmpurile de protecţie ale altora. De altfel, şi oponenţii lui Lester folosesc în luptă spargerea câmpului de protecţie creat de acesta, cu ajutorul descărcării de bulgări de energie din propriile pistoale.



Credeţi-mă, nici nu îmi trebuie nu ştiu câte arme, aşa cum le găsim în atâtea din jocurile apărute ulterior. Daţi-mi pistolul din Another World şi cuceresc Universul! Pe bune, luptele devin extraordinar de interesante când sunt purtate cu o astfel de armă, în sidescrolling 2D. Se creează un ritm aparte, dat de formarea câmpurilor de protecţie, a bulgărilor de energie cu care spargi câmpurile altora şi de salvele de pistol cu care încerci să-ţi atingi oponenţii până când aceştia nu îşi fac un nou câmp de protecţie sau nu te ating cu focul armelor lor. Iar faptul că o singură salvă normală de energie carbonizează instantaneu pe cel pe care îl atinge nu face decât să intensifice ritmul luptei şi să îi crească miza.

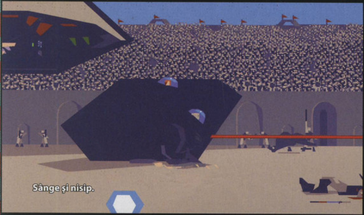
Ceea ce îmi aduce aminte de unul din elementele acelea care nu-ţi mai ies din minte după ce parcurgi un anumit joc. În cazul Another World este vorba despre sunetul oaselor carbonizate care cad la pământ după ce eşti atins de o salvă de pistol. Este incredibil cât de tare te poate enerva şi afecta negativ acest sunet când Lester este cel care se face scrum, şi cât de satisfăcut, împlinit şi bucuros eşti în triumful tău când îi auzi pe ceilalţi cum se prăvălesc carbonizaţi. În ambele cazuri este exact



Nu puneți mâna udă pe întrerupător, copii!



Eroul nostru.



Sânge și nisip.

același sunet, dar efectele lui asupra ta sunt perfect opuse. Încă mai sunt ușor derutat de intensitatea cu care un singur, simplu element de joc, poate genera trăiri atât de puternice și antagonice, la modul la care face varză complet dorința instinctuală a trupului tău de a atașa un reflex condiționat la respectivul element de joc.

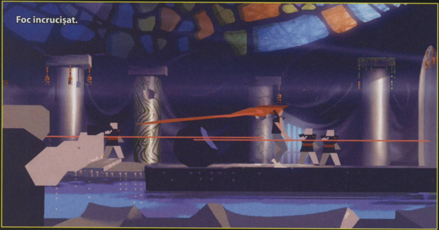
Da, lupta din Another World este neiertătoare, iar pistolul din joc dă prilejul unor confruntări memorabile, încă fără egal – asta cu atât mai mult cu cât Eric Chahi a creat câteva situații tactice foarte dificile, în care ești atacat din stânga și din dreapta simultan sau de mai mulți oponenți dintr-o singură parte. Astfel de momente transformă lupta într-un adevărat puzzle în timp real, în care trebuie să-ți gândești succesiunile de salve, de creări de câmpuri de protecție și de bulgări de energie în așa fel încât să îți anihilezi oponenții. Repet, Another World este, încă, un joc aproape unic sub acest aspect.

Încearcă și mori

Dar, să vă mai spun un lucru... Țineți minte cât de ocoși s-au dat producătorii primului Red Faction pentru că jocul avea mediu destructibil – adică puteai să faci găuri în pereți de stâncă și în ziduri? Nu am nimic împotriva respectivei învârtoșări, întâiul Red Faction mi-a plăcut enorm, însă Another World a oferit mediu destructibil cu mulți ani înainte. Da, printre alte motive pentru care Eric Chahi poate fi considerat un geniu se află și acela că engine-ul jocului său oferea suport pentru distrugerea elementelor de mediu sau de structură. Mai mult decât atât, sunt câteva locuri din Another World în care acest lucru este folosit în mod surprinzător, cu adevărat creativ, fiind o componentă organică a unor puzzle-uri.

Ho-ho, puzzle-urile din Another World!... Well, sub acest aspect jocul nu poate fi povestit, doar experimentat la prima mână, cu răbdarea și neuronul puse la grea încercare. Atâta vă spun, dacă jocul acesta nu ar avea lupta, fie și numai pentru puzzle-uri ar rămâne în istoria industriei noastre mamă. Însă, lucrul cu care a trebuit să mă reobișnuiesc la această rejucare de peste 20 de ani a fost ceva caracteristic vremurilor acelea, ceea ce englezul numește „trial and error". De multe ori în joc trebuie să mori întâi, eventual de câteva ori, ca să-ți poți da seama cum să supraviețuiești. În ziua de azi, o asemenea filosofie nu prea se mai aplică, în general se încearcă organizarea și echilibrarea elementelor unui joc în așa fel încât logica și dificultatea lui să-ți permită supraviețuirea printr-un minim de raționament și prin „sondarea" treptată a pericolelor – primul Portal mi se pare un exemplu în acest sens, cu o singură mică sucitură, genială, atunci când ești băgat în foc și trebuie să reacționezi și să gândești foarte rapid.

În Another World, cu excepția cazului în care sunteți geniali, dar și foarte îndemânatici la executarea în succesiune rapidă a unor elemente de platformă, va trebui să muriți destul de mult ca să învățați cum să trăiți. Pe undeva, asta mă duce cu gândul la tema renașterilor succesive în jocuri și a îndreptării greșelilor cu ajutorul cunoașterii aduse prin moarte, dar divaghez, oprește-te Marius până nu începi să scrii eseuri despre Planescape Torment...



Foc încrucișat.

Mulțumesc, Eric!

Another World m-a uimit acum, după ce am apucat să joc atâta în 20 de ani, cu faptul că este o creație completă. Are luptă, are platformă, are puzzle-uri, toate la cel mai înalt nivel al originalității și inspirației, dar mai are și străfulgerări de frumusețe în unele din ecranele ce înfățișează planeta, inclusiv în puținele secvențe cinematice, acestea din urmă însoțite de o muzică minunată atunci, minunată și acum. De altfel, scena scurtă în care Lester privește prin geamul unui turn, pentru a vedea orașul civilizației de pe cea lume, secvență însoțită și de un acord muzical amplu, mi se pare a avea și azi un impact emoțional mult mai puternic decât cele mai elaborate animații computerizate.

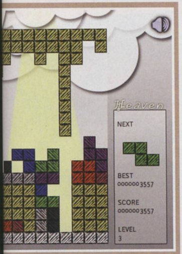
Repet, aceste secvențe sunt puține, cum puține sunt din toate, pentru că jocul este scurt. Dar, pe parcursul a câtorva niveluri, nici acelea foarte mari, Eric Chahi reușește să aducă laolaltă atâtea elemente de gameplay inovative, dificile, surprinzătoare și variate, încât te lasă mască. Cred că singurul joc care m-a mai atins la modul ăsta a fost primul Portal. Aproape că aș putea spune că Another World a fost Portalul anilor '90, dacă nu ar fi un joc chiar mai bun decât atât...

Un joc atât de bun încât ecranul său final, negru, pe care scrie doar „Now go back to another Earth", are un înțeles special pentru mine. Când m-am întors din Another World, acum 20 de ani, nici Pământul, nici eu și nici viața mea nu au mai fost aceleași - am avut norocul, sau ghinionul, ca acesta să fie primul joc de PC pe care am pus mâna.

P.S. Vă recomand să vizitați site-ul lui Eric Chahi dedicat acestui joc – www.anotherworld.fr – unde veți găsi multă informație interesantă pe acest subiect. Merită.

■ **Marius Ghinea**

Ofertant: www.gog.com



Heaven

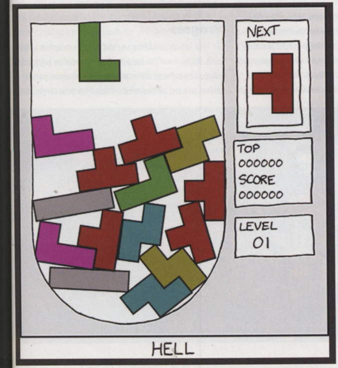
http://www.gudmagazine.com/games/heaven/

Tetris a împlinit 27 de ani anul acesta și este, fără doar și poate, una din pietrele de temelie ale jocurilor moderne. O poveste interesantă în care Alexey Pajitnov, inventatorul jocului, nu a putut profita, inițial, de pe urma creației lui, pentru că aparținea statului rus. Jocul este încă în Cartea Recordurilor drept cel mai jucat joc al tuturor timpurilor. Nici nu e de mirare: a ajuns pe toate device-urile imaginabile. Sute de moduri au fost create, chiar și cu oameni … adevărați. Arhitecți și designeri de mobilier au fost inspirați de joc. Poți găsi până și ghivece (vreau și eu) cu forma pieselor de Tetris. Au apărut chiar și scheciuri cu Tetris, dintre care „The Tetris God" mi se pare chiar foarte bun. Jocul nu pleacă nicăieri și pare că nu ne va plictisi niciodată. De fapt, nebunia continuă pentru că scheciul de mai sus a ajuns să inspire un producător să facă un nou tip de Tetris. Cel în care și dacă vrei să pierzi, nu prea poți, pentru că din când în când Zeul Tetrisului îți trimite o piesă perfectă. Poza spune cât o mie de cuvinte. Un Tetris venit din rai pe care poți să-l joci spre nemurire.

Hell Tetris

http://www.kongregate.com/games/banthar/hell-tetris

Aici jos, pentru cei mai afurisiți, avem Hell Tetris. Un tetris în care, dacă reușești o linie, îți se pare cel mai extraordinar lucru pe care l-ai făcut vreodată. Dar o linie înseamnă și un nivel mai mare, pentru că în iad nu te joci. Îmi place, însă, mai mult decât âl de sus (freak). M-a chinuit zile întregi, până m-a lăsat să fac 3 linii, după care m-am recunoscut învins. Nu știu ce au mâncat cei de pe primele poziții din tabela de scor, dar eu nu mai vreau. Cel puțin nu acum, când e treabă multă la munci, iar acasă e Xenoblade de terminat. Dar, dacă tot v-ați pornit pe Tetrisuri, vă mai recomand: 99 Bricks, tot de pe același site. L-am mai recomandat eu, dar mi se pare în continuare cel mai inteligent Tetris nonconformist; Tetris Friends, pentru un online competitiv de calitate. Și poate câteva 3D, dar nu am găsit unul online care să mă convingă pe deplin. Mai repede încercați Hexic, alt joc cu o mie de clone inventat de același Alexey Pajitnov.



Cyclomaniacs 2

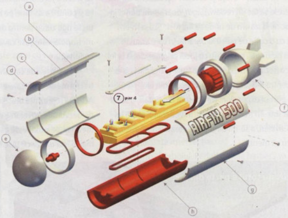
http://www.kongregate.com/games/turboNuke/cyclomaniacs-2



Dacă nu vă place să vă plimbați cu bicicleta, să vă dați peste cap, să mergeți pe roata din spate, să vă dați drept Viking, Zombie, Chuck Norris, Ninja, Elvis, ca să enumăr doar 10% din ei, dacă nu vă plac cursele contra cronometru, challenge-urile, minijocurile, boost-urile, traseele nenumărate, jocurile făcute cu pasiune, upgrade-urile, hopurile, atunci acest titlu nu este pentru voi. Dintotdeauna mi-au plăcut flash-urile cu motociclete în care ești pus pe un traseu greu și ești rugat să-l parcurgi fără să cazi. Cyclomaniacs este mult mai bun, pentru că adaugă alți 9 competitori trăsniți cu care să te bați; te obligă să faci cât mai multe acrobații pentru a umple o bară care activează un boost fără de care nu prea ai șanse de a câștiga cursele; are un pic de RPG, bani și upgrade-uri; bicicletele sunt mai greu sau mai ușor de controlat în funcție de greutate, formă și dimensiune; și, nu în ultimul rând, are haz! Un joc dus la perfecțiune de o echipă pasionată. Cel mai bun de acest tip.

WonderPutt

http://www.dampgnat.com/wonderputt



Spuneam numărul trecut că ar trebui să existe mai multe jocuri (mai ales flash-uri) în care incredibilul să te bufnească-n râs la tot pasul. Ei bine, am aflat că mă mulțumesc și cu incredibil care să mă bufnească-n surprindere la tot pasul. Ce vedeți mai sus este gaura cu numărul 7 a unui joc de minigolf demențial. Are el câteva probleme cu perspectiva, dar, în rest, este o lecție de design, efecte, tranziții și idei. V-am spus că arată demențial? Arată demențial. Și are și rejucabilitate, pentru că, odată terminat, puteți relua oricare dintre găuri pentru a le perfecționa. Are chiar și challenge-uri - dar care joc nu le are acum - iar pe Kongregate chiar și achievement-uri, adică... da. Dar cel mai interesant, pe pagina producătorului puteți găsi un jurnal în care sunt descrise pas cu pas schimbările, hopurile și compromisurile făcute pentru a ajunge la o concluzie.

■ ncv

COLONIŞTII DIN CATAN

ORAŞE ŞI CAVALERI



Exemplu standard, fig. 1

Bazat pe formula ştiinţifică Oaie + Fier= Cavaler

Cred că v-am povestit deja despre Coloniştii din Catan într-un număr precedent (aici ar fi un link dacă LEVEL ar fi în format digital), dar ca să vă reamintesc, Catan e un joc economic competitiv bazat pe managementul resurselor. De câte ori pot, îl descriu ca „un Monopoly care nu e plictisitor". E uşor de învăţat, are grad foarte mare de rejucabilitate şi e un mod excelent de a introduce pe cineva în boardgames.

Acum câteva săptămâni m-a contactat un nene pe care-l cunoşteam de mai mult timp de la Ideal BoardGames (Catan.ro), care mi-a spus că urma să lanseze pentru prima oară în limba română una din extensiile pentru Coloniştii din Catan – Oraşe şi Cavaleri – şi dacă nu cumva m-ar interesa să fac un review. „Sigur, doar să-mi trimiţi jocul. De joc de bază am de unde să fac rost." Şi aşa m-am pricopsit cu o cutie de patru kilograme în care erau nu mai puţin de 6 cutii: una mare cu jocul original, două la fel de mari cu fiecare din extensiile apărute şi trei mici cu extensiile pentru 5-6 jucători pentru fiecare din ele.

De primul expansion, Navigatorii din Catan, o să vă povestesc într-un număr următor. În vederea lansării lui Oraşe şi Cavaleri, o să-mi direcţionez toată atenţia asupra lui. Pentru că merită.

Conţinut

Cutia, pentru cunoscători, e de aceeaşi dimensiune ca şi cea a jocului original, dar mai mult pentru prezentare şi pentru a da bine pe raft. În cutie sunt patru seturi de piese noi: ziduri pentru oraşe, upgrade-uri de la oraş la metropolă, câte şase cavaleri, o corabie şi multe, multe coifuri gri.

Pe partea de carton există patru cadre colorate cu trei forme de U pe care era să le arunc. De două ori. Acestea reprezintă oraşele jucătorilor şi gradul acestora de dezvoltare. Nivelurile de dezvoltare sunt reprezentate tot de nişte jetoane de carton. Pe lângă toate acestea, mai există un zar cu şase feţe de culoare roşie şi unul care pe trei feţe are o corabie neagră, iar pe celelalte câte un castel galben, albastru sau verde. Există trei cărţi noi similare celor de resurse, care se numesc „mărfuri" şi reprezintă varianta rafinată a resurselor. Păşunile produc oi şi textile, pădurile lemn şi hârtie, iar munţii minereu şi bani. Costurile, de asemenea, sunt schimbate puţin, în sensul că dispar unele şi apar altele, dar despre asta mai încolo...

Progres

Şi, odată cu acesta, vechiul trebuie neapărat să dispară. Astfel, unul din zarurile albe din jocul de bază este înlocuit cu cel roşu din motive nu doar estetice, iar pachetul cu cărţi de dezvoltare dispare cu desăvârşire, fiind



Atenţie, nu totul e parte din joc.



A, şi se poate juca şi cu Navigatorii din Catan!

CONCURS

Câştigă una dintre cele 20 DE EXTENSII CATAN sau JOCUL DE BAZĂ!

Pentru a intra în competiţie, trebuie să ne scrii când şi cum ai învăţat să joci Catan, în minimum 50 de cuvinte, iar dacă nu ştii încă să joci, spune-ne când şi cu cine vei juca prima dată! Vom organiza o tombolă şi vom extrage 20 de norocoşi, premiile constând fie în jocul de bază, fie în extensii, la alegerea câştigătorului!

Cel mai interesant mesaj va fi recompensat cu un premiu surpriză!



Aşteptăm e-mailul tău pe adresa **contact@idealboardgames.ro.**
Nu uita să menţionezi extensia pe care o doreşti sau jocul de bază (dacă nu îl ai deja) şi adresa (telefonul şi oraşul în care locuieşti sunt obligatorii) la care îţi putem trimite premiul.

înlocuit cu cele trei pachete de cărţi de progres. Spuneam mai devreme de zarul cu castele pe el. Culorile acestuia (galben, albastru şi verde) corespund celor de pe cadrul de dezvoltare al oraşului şi pachetelor de cărţi de progres: galben pentru comerţ, albastru pentru militar şi verde pentru tehnologie.

Cea mai importantă diferenţă este că oraşele nu mai produc două unităţi din aceeaşi resursă decât în cazul cărămizilor şi al cerealelor, celelalte fiind înlocuite, în schimb, cu o resursă şi o marfă, iar scopul unic al mărfurilor e de a cumpăra niveluri în plus la oraşe. Cu textile se cumpără upgrade-uri de comerţ, bani – militar şi hârtie – tehnologie. A, şi încă ceva: fiecare jucător începe cu o aşezare şi un oraş.



Iar, câteodată, Cthulhu e hoţul...

Tech Tree? In MY Catan?

A! Înainte să încep! Mai ştiţi că fiecare hexagon de pe hartă are câte un număr de la 2 la 12 pe el? Bun. Perfect.

O tură începe cu aruncarea zarurilor şi citirea lor în ordinea următoare: Întâi se citeşte zarul cu simboluri. Corabia indică apropierea flotei barbare de Catan. Dacă e unul din castele, se va citi culoarea acestuia (care indică domeniul de dezvoltare al oraşelor) şi valoarea de pe zarul roşu, care indică nivelul de dezvoltare necesar pentru a trage o carte de progres pe acel domeniu. După aceasta, tura continuă în mod normal, suma zarurilor indicând zona care produce resurse.

Progresele comerciale se concentrează cel mai mult pe resurse şi pe obţinerea acestora. Cele militare au de-a face cu soldaţii sau câteodată cu furtul (prin spionaj) de resurse de la alţi jucători, dar de departe cele mai utile sunt cele verzi de tehnologie. Acestea oferă şi resurse şi expansiune. Ca să nu mai spun de puncte câştigătoare, accelerări şi aşa mai departe. Un motiv în plus de a te concentra pe verde este faptul că un domeniu de dezvoltare ajuns la nivelul trei oferă un bonus special: Comerţul oferă posibilitatea de a schimba mărfuri în raport de 2:1. Domeniul militar oferă posibilitatea de a avea cavaleri de elită (nivel trei), dar cel tehnologic spune că, oricând o aruncare de zar nu îţi oferă resurse, poţi să iei de la bancă orice resursă vrei tu. Ceea ce e exact ceea ce-i lipsea Catanului. Un mod prin care jucătorii ghinionişti să nu fie defavorizaţi. Cuplaţi asta cu cărţile foarte puternice de progres şi avem un domeniu superior celorlalte.

Domeniile au câte cinci niveluri, iar odată ce un jucător atinge nivelul patru în orice domeniu, poate lua două turnuleţe de plastic şi să le ataşeze unui oraş, transformându-l în metropolă şi mărindu-i valoarea cu două puncte. Dacă un alt jucător ajunge la cinci, în schimb, va lua în schimb definitiv statutul de metropolă pe acel domeniu.

Încă o adiţie sunt zidurile. Acestea au doar scopul de a proteja jucătorii de a arunca din mână jumătate din resurse în cazul în care apare un 7 pe zar (acesta obligând de obicei jucătorii cu 7+ cărţi în mână să arunce jumătate din acestea), iar fiecare zid al unui oraş creşte această limită cu două cărţi. Dar cea mai importantă componentă este nobilul cavaler.

Cavalerismul nu a murit!

Cei atenţi ştiu deja că un cavaler costă o oaie şi o bucată de fier. Acesta intră pe hartă de nivel 1. Plătind încă o dată costul de recrutare, acesta poate fi upgradat. Astfel, un cavaler de nivel doi are forţa echivalentă cu doi cavaleri de nivel 1 şi unul de trei valorează cât... aţi ghicit. Fiecare jucător are acces la câte doi cavaleri de fiecare nivel, iar numărul lor e relevant doar în cazul în care vreţi să îi folosiţi la mai multe lucruri, adică aproape niciodată.

Un cavaler „contează" doar în momentul în care este activ, adică jucătorul a plătit o resursă de cereale şi i-a pus un coif pe cap. Din tura următoare activării, cavalerul poate fi folosit. Una din acţiuni este deplasarea. Un cavaler poate sta oriunde în reţeaua de drumuri a unui jucător cu condiţia ca acesta să nu aibă orice fel de oraş acolo. Dacă acest drum îl intersectează pe al altui jucător, intersecţia respectivă este considerată blocată, putând astfel fi întrerupt „Cel mai lung drum".

Dar astfel de măgării pot fi contracarate de un cavaler inamic adiacent care, dacă este activat, poate alunga un cavaler adversar. Acesta trebuie să se poziţioneze într-un loc în care are voie să stea. Dacă nu există, cavalerul va fi distrus. Iar una din cele mai importante funcţii ale cavalerului: poate muta hoţul dintr-o zonă adiacentă intersecţiei.

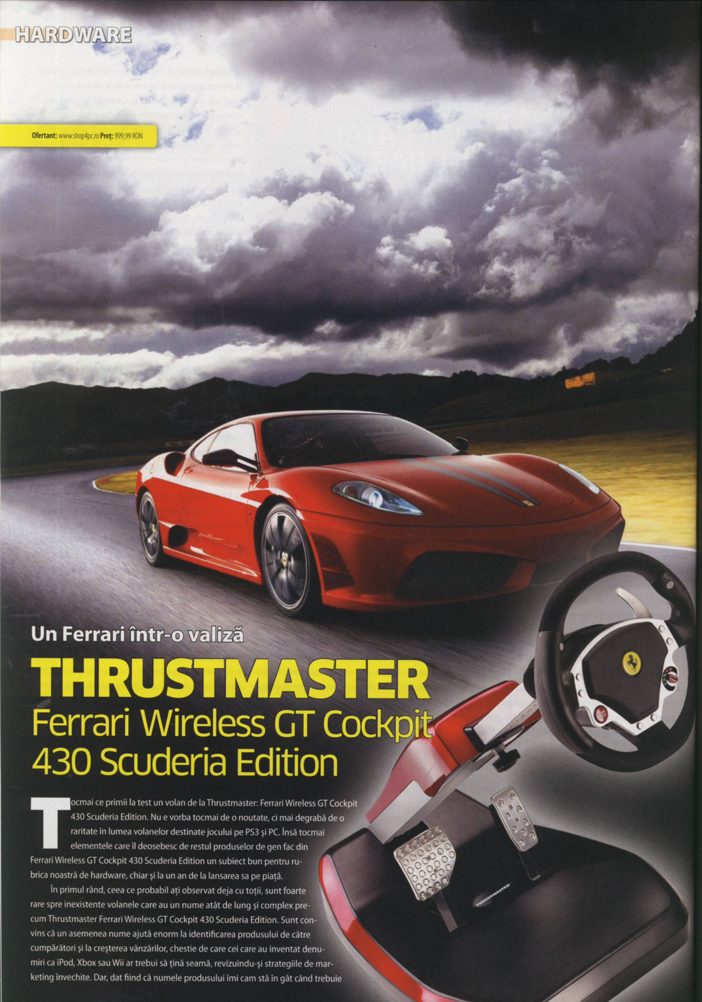
Acum... războiul. Periodic, flota barbară va ajunge pe Catan şi va ataca. Forţa atacului lor va fi egală cu numărul oraşelor de pe hartă, iar forţa jucătorilor egală cu numărul/nivelurile cavalerilor activaţi. Astfel, dacă forţa jucătorilor este mai mare sau egală, aceştia vor câştiga, iar cel care a contribuit cu cea mai mare forţă la luptă va primi un punct de victorie. În caz de înfrângere, jucătorul cu forţa cea mai mică va trebui să îşi retrogradeze un oraş la rangul de aşezare.

Concluziile din Catan

Oraşe şi Cavaleri e un expansion care aduce foarte multe elemente noi la Coloniştii din Catan şi oferă jucătorilor mult mai mult dinamism şi mai multe posibilităţi de a obţine victoria. Cu siguranţă îl recomand fanilor Catan. „Şi nu numai".

Paul Policarp

Ofertant: www.shop4pc.ro Preț: 999,99 RON



Un Ferrari într-o valiză

THRUSTMASTER
Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition

Tocmai ce primii la test un volan de la Thrustmaster: Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition. Nu e vorba tocmai de o noutate, ci mai degrabă de o raritate în lumea volanelor destinate jocului pe PS3 și PC. Însă tocmai elementele care îl deosebesc de restul produselor de gen fac din Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition un subiect bun pentru rubrica noastră de hardware, chiar și la un an de la lansarea sa pe piață.

În primul rând, ceea ce probabil ați observat deja cu toții, sunt foarte rare spre inexistente volanele care au un nume atât de lung și complex precum Thrustmaster Ferrari Wireless GT Cockpit 430 Scuderia Edition. Sunt convins că un asemenea nume ajută enorm la identificarea produsului de către cumpărători și la creșterea vânzărilor, chestie de care cei care au inventat denumiri ca iPod, Xbox sau Wii ar trebui să țină seamă, revizuindu-și strategiile de marketing învechite. Dar, dat fiind că numele produsului îmi cam stă în gât când trebuie

să-l scriu în 'şpe exemplare, vouă revenindu-vă travaliul la fel de ingrat de a-l citi de tot atâtea ori, m-am gândit să-l scurtez cumva. Abrevierea mecanică, fără artă şi inspiraţie, ar fi sunat cam aşa: TFW GT C 430 SE. Well, speaking of a cădea din lac în acul de perfuzie... Aşa că m-am gândit un pic şi cred că formularea „Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE", deşi oricum prea lungă la rândul ei, este cea mai bună pentru a descrie falnicul obraz subţire al producătorului italian de maşini sport, fără a decupa nici un pic din monumentalitatea apariţiei siglei acestuia pe produsul de faţă. Vouă vă rămâne sarcina de a ţine minte că vorbim de un volan Thrustmaster şi că SE înseamnă Scuderia Edition...



All inclusive

În al doilea rând, un alt element de raritate fundamental al anterior prescurtatului întru denumire Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este constituit de faptul că acesta nu este un simplu volan, ci un volan montat pe un cockpit. Da, aţi auzit bine, volanul este, de fapt, chiar un cockpit. Adică, în loc să vină la pachet cu o clemă şi cu şuruburi pentru prinderea de o masă, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE conţine şi masa, şi şuruburile, ca să zic aşa.

Lucrurile se prezintă simplu. Pe o bază largă şi grea sunt montate pedalele – de acceleraţie şi frână – iar de marginea aceleiaşi baze este prins un tub metalic cu profil dreptunghiular la capătul căruia se află volanul propriu-zis. Se poate regla unghiul pe care acest tub îl face cu baza, dar şi lungimea tubului. Pentru ambele operaţiuni se folosesc şuruburi: unul pentru lungime şi două pentru unghi. Şuruburile sunt metalice, cu cap de plastic, mare, anume profilat pentru a putea fi apucate şi rotite cu mâna, lucru care se face destul de uşor şi fără probleme.

Practic, la 5 minute după scoaterea din cutie, este de aşteptat ca orice utilizator să fi reglat volanul-cockpit Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE la dimensiunile şi unghiul cele mai potrivite cu propria persoană, dar şi cu locul în care acesta va fi folosit – lângă o sofa sau un scaun. Din experienţa mea, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE a putut fi adaptat atât pentru folosire stând pe scaun, cât şi pentru canapeaua din sufragerie. Mai mult, fie că eşti copil sau adult, acest volan poate fi configurat în aşa fel încât să fie comod în utilizare, pentru un interval de înălţime a utilizatorului suficient de mare astfel încât să nu existe situaţii în care să apară nepotriviri.

În timpul folosirii volanului Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE în jocuri, am observat faptul că baza acestuia este suficient de largă şi de grea pentru ca să nu apară mişcări de balans lateral sau faţă-spate. Iar la stabilitatea beton a acestui cockpit cu volan contribuie şi calitatea asamblărilor reglabile, cele cu şuruburi, de care v-am pomenit, destinate reglării unghiului şi lungimii tubului pe care este prins volanul. Odată strânse aceste şuruburi, ansamblul capătă o rigiditate surprinzătoare, care permite extrem de puţin joc unghiular (ce nu se simte, practic, în curse) şi nici un fel de joc lateral.

Mai mult decât atât, pentru a asigura perfect această rigiditate, producătorii au profilat axul celor două şuruburi cu care se reglează unghiul în aşa fel încât acestea pot fi strânse şi cu o cheie clasică de 10. Am apreciat această facilitate, folosind strângerea, dar mai ales desfiletarea respectivelor şuruburi, cu ajutorul cheii, unealtă ce uşurează această operaţiune chiar şi în situaţia în care înfiletarea a fost făcută cu mâna goală – lucru ce nu poate decât să fie o dovadă a excelentei rigidităţi a acestei asamblări.

De colecţie

Aş vrea ca un lucru să fie cât se poate de clar în ceea ce priveşte Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE. Este important să vorbim despre el şi ca despre un cockpit demontabil, deoarece acesta este un semnificativ „selling point" al acestuia, iar produsele similare – dar nedotate cu volane – sunt foarte puţine. Nu mă refer aici la ansambluri complete de scaune de pilotaj cu suport pentru volan şi pedale, precum cele de la Playseat, sau cockpit-uri în toată regula, aşa cum este RennSport





Cockpit de la Fanatec. Concurența directă, dar fără de volan, pentru Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE, ar fi Wheel Stand Pro și Fanatec RennSport Wheel Stand, care, în fond, sunt numai niște simple suporturi demontabile pentru volan și pedale.

Față de acestea, în opinia mea, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE are avantajul unei rigidități sporite, dar și pe cel al lipsei unui ax central pe care să fie montat volanul și care să stea taman între picioarele jucătorului. Suportul volanului în cockpitul Thrustmaster nu deranjează picioarele, în nici una din pozițiile normale de utilizare a acestuia. Sincer, aș vrea să văd un astfel de mini cockpit, dar făcut anume pentru a putea fi folosit cu oricare din volanele sau pedalele existente pe piață. În opinia mea, Thrustmaster au găsit o soluție constructivă foarte bună pentru un cockpit ușor de pliat și de stocat într-un dulap, dar care să fie rigid, reglabil și comod.

Da, după cum spuneam, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE nu doar că se montează foarte simplu, dar se și demontează la fel de lejer, după care poate fi apucat de mânerul ca de valiză cu care este dotat și transportat până în spațiul de stocare pe care îl considerați cel mai potrivit din casă. Mai mult decât atât, volanul propriu-zis se poate detașa de tubul metalic, prin simpla apăsare a unei mici pârghii – motiv pentru care contactele se realizează printr-un cablu exterior, ce se introduce într-o mufă specială de pe volan și se asigură prin înfiletare. Nu doar că această operațiune deloc complicată se execută imediat, dar ea asigură ocuparea de către cockpit, în poziția pliat, a unui volum cât mai mic.

Astfel, este foarte ușor să vă instalați și dezinstalați rapid cockpit-ul în sufragerie, fără a declanșa o reacție adversă disproporționată a jumătății feminine, care niciodată nu înțelege pasiunea fără margini a unui bărbat pentru tot ce are motor și aripă deportantă – de parcă aceeași pasiune îndreptată către vagin și sfârcuri ar alfabetiza vreun șliț... Iar faptul că legătura la computer sau la consola PlayStation 3 se face wireless elimină cablul USB din întreaga afacere, ceea ce, să o recunoaștem, este de natură a atrage o opinie favorabilă din partea membrilor familiei preocupați de etica și estetica spațiului locuibil în comun. Evident, pentru funcționarea wireless este necesar să introduceți în locașul din baza cockpitului, anume prevăzut în acest scop, patru baterii AA, care „țin" timp de aproximativ 50 de ore de funcționare a volanului.

Este de remarcat faptul că Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE e foarte bine realizat și ca estetică a designului, nu doar ca ergonomie și rezistență mecanică, motiv pentru care nu este deloc imposibil ca argumentul vizual, cu care acest cockpit își poate impune locul permanent într-o sufragerie, să le sensibilizeze chiar





și pe jumătățile noastre. În opinia mea, tematica Ferrari a acestui cockpit este implementată cu gust și transformă produsul într-un obiect colectabil de către fanii înrăiți ai producătorului italian.

Configurabilitate

Bun, am înțeles din cele zise până acum că Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este un cockpit lejer pliabil și depliabil, deplasabil și amplasabil, rigid, corespunzător ergonomic dimensiunilor utilizatorilor și scaunului/canapelei pe care aceștia stau așezați când se joacă de-a conducătorii auto, dar, cum funcționează acest produs ca volan?

Păi, după ce instalezi cele mai noi drivere aflate pe site-ul Thrustmaster și apoi introduci într-un port USB al computerului micul stick wireless livrat în pachetul Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE, totul se desfășoară conform așteptărilor. Butoanele și cursa volanului și pedalelor pot fi verificate din panoul software de control al driverelor. Atenție! Majoritatea jocurilor actuale tratează pedalele de accelerație și frână ca fiind două axe separate ale controlerului de joc, dar titlurile mai vechi folosesc un mod la care s-a renunțat între timp, anume cel în care ambele pedale împart o singură axă. Pentru compatibilitate, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE oferă câte un preset pentru amândouă modurile de configurare a pedalelor, dar, este posibil ca modul vechi să fie cel activat pe volan la început – așa cum mi s-a întâmplat mie. Din câte am observat, nu se poate comuta pe celălalt mod de configurare, cel în care fiecare pedală are o axă proprie, folosind panoul de control software al Thrustmaster. În manual, pe care l-am descărcat tot de pe site-ul producătorului, se arată foarte clar cum comutarea de la un mod la altul se face numai „în hardware", adică apăsând combinații ale butoanelor aflate pe volan. Am urmat sfatul manualului și am trecut fără probleme pedalele în modul de funcționare în care fiecare are propria sa axă.

De altfel, toate funcțiile volanului Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE se pot configura în hardware, ceea ce este un avantaj când vine vorba de folosirea acestui dispozitiv cu o consolă PS3, care nu oferă multe posibilități de configurare unui volan, dacă jocul nu o face în mod extensiv. Dar jocurile de consolă sunt sărace în astfel de funcții, cu excepția GT5, care nici el nu excelează la capitolul setărilor de volan, să o spunem pe aia dreaptă, în schimb are configurații default foarte bune.

Așa că am fost mulțumit, după o lectură mai amănunțită a manualului volanului, să pot avea „la vârfurile degetelor" toate setările disponibile pe un volan Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE.

Cauciucul și magnetica pedală

La capitolul butoane, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE stă bine în ce privește numărul și amplasamentul acestora, fiind foarte asemănător în privința asta cu modelul Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback, inclusiv în ce privește prezența micului comutator cu poziții multiple numit Manettino – lucru care nu mă surprinde, deoarece ambele volane sunt concepute să fie o replică a volanului real aflat pe un Ferrari F430.

O singură nemulțumire am în ceea ce privește amplasamentul butoanelor de pe volanul Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE: cele două butoane așezate pe volan, exact în locul de contact cu suprafața acestuia a degetelor mari. În timpul jocului, la manevre mai rapide sau neașteptate, mi s-a întâmplat să apăs respectivele butoane, motiv pentru care am scos de pe ele orice funcție din joc – lucru care arată clar că amplasarea lor este neinspirată.

Ca și în cazul modelului Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback, suprafața volanului Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este complet acoperită cu cauciuc, care oferă, pe lângă o senzație tactilă plăcută, și o aderență fără cusur a palmelor la volan în timpul cursei, chiar și dacă vă transpiră mâinile. De altfel, producătorul a avut grijă să mai acopere cu cauciuc și o altă suprafață importantă, anume cea din zona pedalelor, ceea ce previne alunecarea călcâielor la acționarea pedalelor de accelerație și frână, oferind picioarelor o poziție stabilă.

Iar această stabilitate este necesară, deoarece Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este dotat cu același fel de pedale ca și Thrustmaster Ferrari F430 Force Feedback, pe care eu, personal, le consider cele mai bune, ever, din ceea ce este disponibil la prețuri sub 1000 de lei. Unul din motivele acestei preferințe proprii pentru pedalele de F430 Force Feedback este forța sporită necesară pentru



Tehnologia H.E.A.R.T.

Am mai pomenit această tehnologie, în articolele anterioare dedicate altor produse Thrustmaster, precum volanul „amiral" T500 RS și joystick-urile Hotas Warthog și T.16000M. Acolo remarcam cât de mult îmbunătățește H.E.A.R.T. experiența de joc, manifestându-mi dorința de a vedea și alte produse care o încorporează.

Iată că dorința îmi este îndeplinită și de Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE, care folosește, tocmai pentru detectarea mișcării volanului, un senzor magnetic bazat pe efectul Hall – de la care vine și abrevierea H.E.A.R.T. (Hall Effect Accurate Tehnology). Practic, în locul unui potențiometru analogic, precum la vechile joystick-uri și volane, se pune un senzor Hall, care „citește" mișcarea unui magnet. Nu există contact mecanic direct între aceste componente, deci nu există uzură. Pe lângă acest fapt, mai este importantă și acuratețea tehnologiei H.E.A.R.T., datorată tot eliminării angrenajelor mecanice, care permite o mișcare foarte lină, constantă, a componentelor în mișcare. Când la acestea se mai adaugă și un controler care digitizează pe cât mai mulți biți informația transmisă de senzorul Hall, precizia în controlul jocurilor devine inegalabilă, oferind un gameplay mult îmbunătățit – cum am observat la T500 RS, Warthog și T.16000M. Sub acest aspect, cu un controler pe 12 bit, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este bine dotat, numărul de valori citite la o rotație completă a volanului fiind de 4096, suficient pentru a asigura o experiență de joc superioară, fără uzura și dereglajele pe care le aduceau în trecut potențiometrele analogice. De altfel, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE m-a făcut să-mi doresc foarte mult un volan până în 1000 de lei, cu force feedback, trei pedale (inclusiv ambreiaj, iar frâna cu magnet), roți dințate elicoidale, 720° de rotație, controler pe 14 sau 16 bit și tehnologie H.E.A.R.T., care nu ar trebui neapărat să aibă un schimbător de viteze altul decât cu padele, un eventual schimbător secvențial sau H putând fi disponibil separat, ca upgrade ;-) . Thrustmaster, se aude?





CALIBRAREA CENTRULUI VOLANULUI

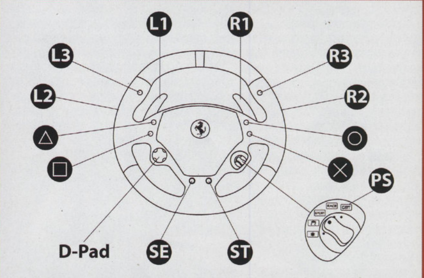
Cei care au volane cu force feedback știu că, la conectarea unui astfel de volan sau la pornirea unui calculator la care acesta este deja conectat, el se rotește de câteva ori complet. Această mișcare este necesară pentru calibrarea volanului, inițializarea lui. De altfel, este bine ca, înainte de prima folosire a volanului după o pornire a sistemului, să apăsați, măcar o dată, până la capăt, pedalele, în același scop - pentru a le calibra. Problema cu un volan fără force feedback este aceea că nu este dotat cu un motor care să execute automat această operațiune, motiv pentru care este indicat să rotiți voi înșivă volanul, complet, după o pornire a sistemului sau după conectarea la acesta.

Dar, pe de altă parte, volanele lipsite de force feedback, care se bazează pe resorturi elastice pentru a le readuce în poziția de centru, pot dezvolta pe parcursul timpului, prin uzură, o descentrare a poziției de echilibru a volanului, adică acea poziție în care acesta se stabilizează atâta vreme cât nu acționăm asupra lui. Ideal este ca poziția aceasta să fie perfect centrală. Dar, prin folosire repetată, este posibil ca resorturile elastice ale volanului să se uzeze inegal și să tragă mai tare într-o parte. La un volan de calitate, această deviație treptată este foarte mică, de cel mult câteva grade.

O asemenea valoare a descentrării ar fi neglijabilă dacă ea nu ar determina o mică tendință de viraj al mașinilor din joc către partea spre care volanul este rotit când este în echilibru, adică atunci când nu acționăm asupra lui. Este drept că putem ajusta permanent volanul în joc, compensând cu mâna tendința volanului de a sta descentrat – dar asta devine obositor și neplăcut. Soluția cea mai simplă este de a ne duce la setările jocului și de a mări deadzone-ul volanului, adică acel arc de cerc aflat în jurul zonei de echilibru a volanului, în care acesta nu transmite comenzi direcției mașinii din joc. Poate că un deadzone de 2-3° nu e mare filosofie, dar la valori mai mari deadzone-ul începe să se simtă neplăcut.

Soluția care este și simplă, și eficace, este de a spune driverelor volanului unde este poziția lui de echilibru. Adică, de a face o calibrare suplimentară, o calibrare de centru, care să actualizeze poziția centrală a volanului, așa cum aceasta s-a modificat, eventual, în timp, din motive mecanice care țin de uzura resorturilor elastice. În acest scop, la pornirea calculatorului sau PS3-ului ori la conectarea Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE, este necesar să apăsați simultan trei butoane, având volanul amplasat în poziția sa de echilibru stabil, iar centrul acestuia va fi reactualizat.

Am insistat asupra acestui aspect de utilizare a volanelor fără force feedback deoarece majoritatea utilizatorilor au nevoie de aceste informații și este bine să știe că Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE oferă suport pentru recalibrarea ușoară a centrului volanului.



Corespondența dintre butoanele volanului Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE și butoanele standard ale controlerului PS3. Pentru calibrarea centrării se apasă simultan butoanele ST, SE și D-Pad.

apăsarea lor – arcurile sunt semnificativ mai puternice decât la alte volane. Pe deasupra, cireașă de pe tort, pedala de frână încorporează un magnet FOARTE puternic, orientat cu un pol de același semn către un magnet corespunzător încastrat în baza pedalelor. Când apeși pedala de frână, spre capătul cursei acesteia, cei doi magneți se apropie și încep să se respingă tot mai tare, FOARTE tare. Senzația de realism și controlul suplimentar pe care le oferă la frânare această găselniță tehnică sunt inegalabile, după cum vă spuneam. De aceea, am fost foarte mulțumit să descopăr exact aceleași pedale și pe Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE – sper că Thrustmaster vor păstra ideea acestui model de pedale în toate volanele lor viitoare.

Una din explicațiile pentru rigiditatea de care dă dovadă cockpit-ul Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este tocmai aceea că volanul cu care acesta este dotat nu exercită asupra ansamblului forțe din cale afară de puternice, eventual cu schimbări rapide de sens al aplicării lor, în funcție de condițiile cursei/ traseului/ automobilului. Iar asta pentru că Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE nu este dotat cu un volan cu force feedback, ci cu unul în manieră clasică, cu resort. Bine, l-am desfăcut și m-am uitat înăuntru: nu este un arc cel care trage de volan pentru a-l aduce înapoi la centru, ci o coardă elastică. Aceasta este o soluție tehnică veche și verificată, care funcționează fără probleme de fiabilitate și oferă o senzație naturală la rotirea volanului, opunând o rezistență moderată, dar suficient de mare pentru revenirea firească a acestuia la poziția de centru.

Trebuie să recunosc faptul că, obișnuit fiind cu Thrustmaster-ul meu F430 cu force feedback, am avut o dificultate semnificativă să mă adaptez la Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE, deoarece obișnuiesc să țin permanent în limită mașinile pe care mă dau și, pentru a nu depăși acea limită, am nevoie de toate informațiile pe care jocul mi le oferă prin force feedback-ul din volan. Am dat-o de gard o vreme, până când am început să-mi ajustez maniera de condus la noile condiții, adică absența feedbackului în volan. Dar, un lucru mi-a devenit clar: dacă sunteți jucători pătimași de simulatoare auto, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE nu este pentru voi. Lipsa force feedback-ului vă scoate din ținta de marketing a produsului, ca să zic așa.

În schimb, pentru toți ceilalți jucători, de orice fel de titluri cu mașini, Ferrari Wireless GT Cockpit 430 SE este o alegere excelentă, cu atât mai mult cu cât este portabil, pliabil, demontabil, fiabil. Absența cablurilor, prin folosirea soluției wireless, precum și estetica deosebită a designului fac din acest model o prezență plăcută în orice sufragerie, pentru momentele de relaxare în familie și cu prietenii, în care vă jucați pe o consolă PlayStation 3 sau pe un PC.

■ **Marius Ghinea**

PROIECTOARE PENTRU O EXPERIENȚĂ CINEMATOGRAFICĂ AUTENTICĂ

Chiar dacă televizoarele de mari dimensiuni au ajuns la prețuri din ce în ce mai accesibile, nimic nu se compară cu experiența și sentimentul generate de un proiector de calitate care proiectează o imagine cu diagonală de până la 8 metri cu un film Full HD sau un joc. Niciodată un LCD sau o plasmă nu te va putea copleși cum reușește să o facă o imagine proiectată clar și luminos într-o cameră întunecată. În definitiv, acesta este unul din motivele pentru care numărul oamenilor care se duc la cinematograf nu va scădea prea curând.

Până nu demult, proiectoarele au fost inaccesibile ca preț, motiv pentru care nu le vedeam în magazine lângă televizoare. Acum, situația s-a remediat. Faptul că un proiector, a cărui rezoluție nativă este 1920 x 1080, poate fi achiziționat începând cu aproximativ 4300 de lei nu face decât să reconfirme tendința către mainstream a unor produse de vârf. Aceste dispozitive capabile să proiecteze conținutul unui disc Blu-ray la rezoluția sa nativă sunt aproape de vârful piramidei în ceea ce privește noțiunea de proiector.

Pe partea tehnologică, deși ideea de bază este aceeași, o lampă puternică împinge multă lumină prin lentilă, aspect care se traduce într-o imagine clară chiar și în camere care nu sunt întunecate, detaliile s-au îmbunătățit semnificativ. O lampă are o durată de viață medie de 2000 – 6000 de ore, iar luând în considerare prețul unei lămpi noi, un film de 2 ore ajunge să coste aproximativ 1-2 lei. Având in vedere durata de viață a unui proiector și faptul că, de cele mai multe ori, vedeți 1-3 filme pe săptămână, investiția ulterioară s-ar putea să se amortizeze destul de ușor.

Deși suprafața de proiecție este importantă și preferabil ar fi să faceți un efort ca să vă achiziționați un ecran de calitate dintre sutele de modele de dimensiuni diferite disponibile, mai importantă este tehnologia folosită de către proiector. Ca opțiuni, mult timp au fost disponibile doar 3LCD și DLP, iar mai recent a apărut și 3xLCoS în proiectoarele mai scumpe. Proiectoarele LCoS (Liquid Crystal on Silicon) sunt cele mai scumpe, dar totodată reușesc să fie soluții performante. Proiectoarele 3LCD dispun de cel mai bun raport preț/performanță. Cele DLP, dacă implementarea este foarte bună, pot atrage atenția cu un preț mai mic, din păcate însă unele persoane pot vedea întrepătrunderi de culoare acolo unde nu ar trebui să fie. În termeni tehnici, la proiectoarele DLP poate apărea așa-zisul efect curcubeu. ■

Alexandru Puiu

SPECIFICAȚII:
Tehnologie de proiecție: 3x LCD
Rezoluție nativă / compatibilitate 24p: 1.920 x 1.080 Pixel/da
Raport de contrast: 8.195:1
Contrast dinamic (tablă de șah): 81:1
Flux luminos (lumeni): 1363
Diagonala imaginii (Min÷Max)/ Distanța de proiecție (Min÷Max): 0,8 ÷ 7,6/3,0 ÷ 6,4
Durata de viață a lămpii specificată de producător: 4.000 h (modul Eco)
Conectică: 2 x HDMI/VGA/YUV/S-Vid./Comp.
Dimensiuni/greutate: 39,0 x 15,0 x 44,0 cm/7,3 kg
Preț estimat: 5700 lei

1



Epson_EH-TW3600

Sanyo_PLV-Z4000



2

SPECIFICAȚII:
Tehnologie de proiecție: 3x LCD
Rezoluție nativă / compatibilitate 24p: 1.920 x 1.080 Pixel/da
Raport de contrast: 208:1
Contrast dinamic (tablă de șah): 83:1
Flux luminos (lumeni): 326
Diagonala imaginii (Min÷Max)/ Distanța de proiecție (Min÷Max): 1,0 ÷ 7,6 /1,2 ÷ 18,4
Durata de viață a lămpii specificată de producător: 2.000 h/3.000 h (modul Eco)
Conectică: 2.000 h/3.000 h (modul Eco)
Dimensiuni/greutate: 40,0 x 15,5 x 34,0 cm / 7,5 kg
Preț estimat: 8950 lei

SPECIFICAȚII:
Tehnologie de proiecție:3 x LCoS
Rezoluție nativă / compatibilitate 24p:1.920 x 1.080 Pixel/da
Raport de contrast: 4.050:1
Contrast dinamic (tablă de șah): 79:1
Flux luminos (lumeni):645
Diagonala imaginii (Min÷Max)/ Distanța de proiecție (Min÷Max):1,0 ÷ 7,6 / 1,4 ÷ 14,3
Durata de viață a lămpii specificată de producător:2.000 h
Conectică:2 x HDMI/VGA/YUV/S-Vid./Comp.
Dimensiuni/greutate:42,0 x 16,0 x 47,0 cm / 10,0 kg
Preț estimat: 8000 lei

3



Sony_VPL-HW15

SPECIFICAȚII:
Tehnologie de proiecție:DLP (roată cu 7-Segmente culoare)
Rezoluție nativă / compatibilitate 24p: DLP (roată cu 7-Segmente culoare)
Raport de contrast: 1.499:1
Contrast dinamic (tablă de șah): 66:1
Flux luminos (lumeni):1409
Diagonala imaginii (Min÷Max)/ Distanța de proiecție (Min÷Max): 0,8 ÷ 8,1 / 0,9 ÷ 10,0
Durata de viață a lămpii specificată de producător:4.000 h/6.000 h (modul Eco)
Conectică:2 x HDMI/2 x VGA/YUV/S-Vid./Comp.
Dimensiuni/greutate:34,0 x 13,0 x 28,0 cm /3,9 kg
Preț estimat: 4300 lei

ViewSonic_ Pro 8200



4

SPECIFICAȚII:
Tehnologie de proiecție:DLP (roată cu 6-Segmente culoare)
Rezoluție nativă / compatibilitate 24p:1.920 x 1.080 Pixel/da
Raport de contrast: 1.349:1
Contrast dinamic (tablă de șah): 72:1
Flux luminos (lumeni):1050
Diagonala imaginii (Min÷Max)/ Distanța de proiecție (Min÷Max):0,6 ÷ 7,6 / 1,0 ÷ 10,6
Durata de viață a lămpii specificată de producător:3.000 h/4.000 h (modul Eco)
Conectică:2 x HDMI/VGA/YUV/S-Vid./Comp.
Dimensiuni/greutate:32,5 x 11,0 x 26,0 cm / 3,4 kg
Preț estimat: 4800 lei



BenQ_W1000+

5

SPECIFICAȚII:
Tehnologie de proiecție:DLP (roată cu 6-Segmente culoare)
Rezoluție nativă / compatibilitate 24p: 1.920 x 1.080 Pixel/da
Raport de contrast: 1.038:1
Contrast dinamic (tablă de șah): 91:1
Flux luminos (lumeni):967
Diagonala imaginii (Min÷Max)/ Distanța de proiecție (Min÷Max):0,8 ÷ 7,6 / 1,5 ÷ 10,0
Durata de viață a lămpii specificată de producător: 2500h/4.000 h(modul Eco)
Conectică:2xHDMI/VGA/YUV/S-Vid./Comp.
Dimensiuni/greutate:30,0 x 10,0 x 23,0 cm / 3,6 kg
Preț estimat: 3941lei

6

Acer_H7531D



7

SPECIFICAȚII:
Tehnologie de proiecție:DLP (roată cu 6-Segmente culoare)
Rezoluție nativă / compatibilitate 24p:1.920 x 1.080 Pixel/da
Raport de contrast: 219:1
Contrast dinamic (tablă de șah): 65:1
Flux luminos (lumeni):535
Diagonala imaginii (Min÷Max)/ Distanța de proiecție (Min÷Max):1,0 ÷ 7,6 / 1,3 ÷ 13,0
Durata de viață a lămpii specificată de producător:3.000 h/4.000 h (modul Eco)
Conectică:2 x HDMI/VGA/YUV/S-Vid./Comp.
Dimensiuni/greutate:34,5 x 16,0 x 35,0 cm / 4,7 kg
Preț estimat: 4100 lei

Samsung_ SP-A600B





MacBook Air

Ultra portabilul perfect

Acum câţiva ani, aproape concomitent cu apariţia conceptului de netbook, Apple a lansat primul său MacBook Air. Un sistem extrem de compact, la momentul respectiv era cel mai subţire laptop, având doar 19 mm grosime, şi extrem de uşor, cu 1,36 kg. Chiar dacă era departe de conceptul clasic de netbook atât în ceea ce priveşte performanţa, cât şi calitatea construcţiei, la acel moment, un MacBook Air cu procesor Core 2 Duo P7500 sau P7700 venea cu avantaje, dar şi cu multe dezavantaje. Nu avea decât un singur USB, configuraţiile erau limitate la doar 2 GB RAM, iar hard diskul era limitat la 80 GB iniţial, 120 GB ulterior.

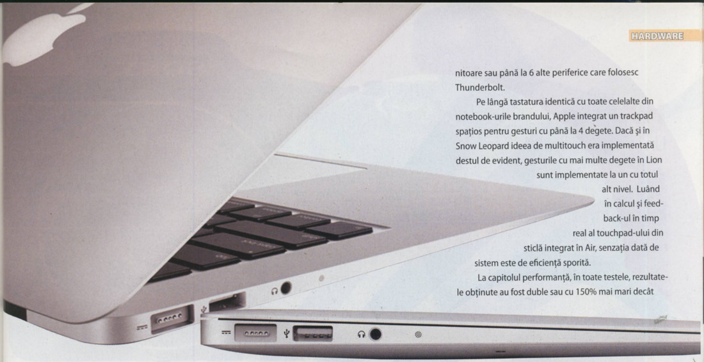
Spre sfârşitul lui 2010, Apple a lăsat deoparte ideea pe care o definise în urmă cu 2 ani în ceea ce priveşte MacBook Air şi a luat-o de la zero cu un nou produs. Construit pe aceleaşi principii: subţire, uşor şi rapid, noul concept de MacBook Air s-a reflectat de fapt în două produse, nu într-unul singur. Astfel a apărut un ultra portabil de 11 ţoli care cobora la 1,04 kg şi unul de 13 ţoli care era mai uşor cu 40 grame decât vechea generaţie. Magia este însă în altă parte, conectica şi designul interior fiind un upgrade major.

Noul MacBook Air are acelaşi design de acum aproape un an de zile, cu o serie de schimbări majore, pe care le vom trata în particular. În primul rând, adoptarea unei noi clase de procesoare, Core i5 Sandy Bridge, ce propulsează acum toate variantele de Air, şi a unui nou port mascat într-un vechi port, Thunderbolt, ar fi fost motive suficiente pentru un upgrade. La asta se mai adaugă şi sistemul de operare Lion, noua iteraţie a popularului OS X, ajuns acum la 10.7.2. În rest, posibilitatea de upgrade al memoriei RAM la 4 GB şi al spaţiului de stocare la 256 GB şterge cu buretele orice urmă de handicap la capitolul performanţă pe care l-ar fi putut avea aceste sisteme în faţa concurenţei.

Configuraţia sosită la test este un MacBook Air cu un ecran cu diagonala de 11 ţoli, iar raportul de aspect este de 16:9. Panoul este un LCD glossy retro iluminat cu LED cu o rezoluţie nativă de 1366 x 768 pixeli. Chiar dacă şi în ţară noastră opţiunile de upgrade sunt numeroase, noi am avut configuraţia de bază. Un procesor Intel Core i5 2467M cu 3MB L3 cache ajutat de un GPU Intel HD Graphics 3000 cu 256 MB







luați din memoria RAM de 2 GB DDR3 (1333 MHz) reprezintă toată puterea de calcul a jucăriei. De stocare este responsabil un SSD de 64 GB, iar de conectică se ocupă un cip wireless Broadcom BCM4322 300 Mbps împreună cu un cip pentru Bluetooth 4.0, aceasta din urmă fiind o altă inovație față de generațiile trecute de sisteme. Tot legat de schimbări, o mândrie pentru cei de la Apple a fost iluminarea



tastaturii la MacBook Air, o performanță luând în calcul grosimea de doar 17 mm a sistemului. Ca porturi, pe lângă două USB-uri 2.0 și o mufă de căști care suportă funcția de microfon pe fir - așa cum este implementată la căștile de iPhone de exemplu, Apple a reușit să implementeze chiar și în acest sistem extrem de compact funcționalitatea Thunderbolt.

Thunderbolt este o realizare comună a inginerilor de la Apple și de la Intel, care se traduce în implementarea unei noi interfețe pe Mini Display Port, această funcție rămânând de asemenea valabilă. Folosind o bandă PCI Express, Thunderbolt promite 10 GBps de date în două sensuri, pe lângă 10W de electricitate în cazul în care conectați un periferic care are nevoie de curent suplimentar. Pe lângă faptul că puteți conecta aproape orice pe respectivul port, pentru a demonstra funcționalitatea asociată acestei interfețe, Apple a creat primul Thunderbolt Display de 27 țoli, ce poate fi achiziționat și în țara noastră cu 4650 de lei. Acesta, folosind un singur cablu de conectare la MacBook Air de exemplu, oferă utilizatorului o imagine de până la 2560 x 1600, un sistem de sonorizare integrat 2.1, 3 porturi USB 2.0, un port FireWire 800, un port Gigabit LAN, plus încă un port Thunderbolt. Un alt avantaj al acestei tehnologii și de fapt motivul pentru care există un alt port Thunderbolt pe spatele respectivului monitor este că se pot lega în serie până la 6 astfel de monitoare sau până la 6 alte periferice care folosesc Thunderbolt.

Pe lângă tastatura identică cu toate celelalte din notebook-urile brandului, Apple integrat un trackpad spațios pentru gesturi cu până la 4 degete. Dacă și în Snow Leopard ideea de multitouch era implementată destul de evident, gesturile cu mai multe degete în Lion sunt implementate la un cu totul alt nivel. Luând în calcul și feedback-ul în timp real al touchpad-ului din sticlă integrat în Air, senzația dată de sistem este de eficiență sporită.

La capitolul performanță, în toate testele, rezultatele obținute au fost duble sau cu 150% mai mari decât acum un an. În Cinebench, MacBook Air-ul de acum un an, tot în configurația de bază, a obținut 1613 puncte în testul single core și 2984 puncte în testul multi core, în condițiile în care vorbeam de un procesor Core 2 Duo 1,4 GHz. Modelul de acum, chiar dacă este în cea mai ieftină configurație, în aceleași teste a obținut 3164 și 6526 puncte, situația translatându-se și în restul testelor. În GeekBench, un benchmark crossplatform pe care îl puteți încerca chiar și pe iPhone, dacă vechiul sistem a obținut 2041 de puncte, modelul actual a sărit la 4674. Din cauza unor algoritmi mai dubioși de calculare sau probabil din cauza lipsei unei versiuni de Xbench optimizate pentru Lion, în acest test diferența de rezultate a fost mai mică, însă noul Air oricum a generat un rezultat de 167 față de 120 de puncte. Legat de performanța cipului grafic HD Graphics 3000, chiar dacă scorul de 4353 obținut în Cinebench nu vă spune foarte multe, merită să rețineți că această nouă generație de IGP-uri de la Intel se comportă mult mai bine decât vechile procesoare grafice cu care ne-a obișnuit compania. În altă ordine de idei, chiar dacă la gaming va trebui să faceți compromisuri la capitolul detalii grafice, legat de decodarea hardware a unui conținut video Full HD nu veți întâmpina probleme.

Chiar dacă vorbim de un ultra portabil performant, cei de la Apple nu au neglijat aspectul autonomiei, particularitate care, în definitiv, definește un notebook. Astfel în testele de navigare pe internet folosind o conexiune wireless pe site-uri obișnuite, chiar și cu Flash, aproximativ 4 ore și 55 de minute sunt apropiate de cele 5 ore menționate de Apple în specificații.

Având în vedere prețul destul de mare la care se poate achiziționa acest sistem, aveți mari șanse să găsiți sisteme portabile mai ieftine și mai performante. Dacă aveți în vedere întregul ansamblu însă, format din performanță, calitatea construcției, dimensiuni și greutate reduse, la care se mai adaugă și sistemul de operare, noul MacBook Air de 11 țoli este un sistem portabil aproape perfect, chiar dacă nu îi putem da același calificativ și pentru raportul preț/performanță.

Ofertant: Partenerii Apple **Preț:** 4502 lei

HX-100V

Un super-zoom de la Sony



HX-100V este numele înlocuitorului lui HX1V lansat în 2009 și este construit în jurul unui senzor de imagine backside illuminated EXMOR R CMOS cu 16,2 megapixeli efectivi. Spre deosebire de modelul precedent, care avea integrat un obiectiv cu zoom 20x marcat cu brandul proprietar Sony G, o diferență considerabilă vine de la lentila Carl Zeiss Vario Sonnar T capabilă de 30x zoom optic. Pe lângă acest aspect, noua lentilă obține un unghi mai larg de captură, captează mai multă lumină și oferă utilizatorului o plajă foarte mare de opțiuni. Chiar dacă la zoom maxim ar fi de preferat să aveți și o sursă de lumină decentă, sistemul de stabilizare Optical Steady Shot (standard sau activ) face o treabă foarte bună chiar și la imaginile capturate cu zoom maxim. Dacă vorbim de specificații, pentru o imagine la rezoluția maximă de 16 megapixeli cu raport de aspect 4:3 (modul 16:9 este limitat la 12 megapixeli) având în vedere echivalentul unei distanțe focale de 35 mm, cu HX-100 puteți capta imagini de la 27 mm, cu unghi larg, până la un incredibil 810 mm. Legat de imaginile 16:9, pentru cei care fac vizionările de poze de cele mai multe ori pe un LCD sau plasmă cu același raport de aspect, create probabil cu un algoritm inteligent de crop, plaja focală devine echivalentul 29 – 870 mm. Un aspect important trebuie luat în calcul în momentul în care filmați având opțiunea de stabilizare activă pornită. Din cauza cropului care intervine la stabilizare, plaja focală pentru raportul de aspect 16:9 se limitează între 30-900 mm, iar pentru 4:3 între 37 – 1110 mm. Pentru amatorii de imagini macro, limita stabilită în testele noastre a fost de sub 1 cm pentru un focus perfect, cu obiectivul pe wide, și 2 m cu obiectivul în mod zoom. În ceea ce privește sensibilitatea la lumină, HX-100V are o plajă ISO de la 100 la 3200, pentru imagini la rezoluția nativă a senzorului. În jurul obiectivului există un inel cu dublă funcționalitate care se definește mișcând un switch de pe lateralul aparatului. Practic, în modul AF/Zoom respectivul inel este folosit pentru zoom, iar în mod MF poate fi folosit pentru focus manual. Când optați pentru zoom manual, trebuie reținute 2 elemente. În primul rând, dacă aveți aparatul setat pe mod auto sau inteligent auto, focusul manual nu va funcționa, iar pentru zoom va trebui să folosiți inelul din jurul declanșatorului.



Pentru a înțelege mai bine care este avantajul unui astfel de aparat, dar mai ales care este dezavantajul în fața unui DSLR cu o lentilă a cărei plajă focală este echivalentă cu cea din HX-100V voi încerca să atrag atenția asupra unui detaliu. Senzorul 1/2,3" CMOS are o suprafață de 4,55 x 6,17mm, în timp ce un Micro Four Thirds are 13 x 17,3 mm, iar un APS-C – 15,5 x 23,4 mm. Dacă aceste detalii sunt superflue, rețineți că aparatele Full Frame, deci practic unele dintre cele mai scumpe aparate disponibile pe piață, au un senzor de 24 x 36 mm. Din fericire, tocmai datorită acestei dimensiuni reduse a senzorului puteți avea o plajă focală așa de mare pe un body așa de compact. Nu de alta, dar un obiectiv de DSLR care ar avea echivalentul a 800 mm ar ajunge liniștit la câteva kilograme. Partea rea este că în teorie un senzor mic se reflectă într-un zgomot mai mare de imagine în foarte multe situații, mai ales de lumină redusă. Partea bună este că Sony, prin algoritmi de expuneri succesive rapide sau HDR din aparat, la care se mai adaugă tehnologia BSI, micșorează foarte bine nivelul respectiv de zgomot. BSI (backside illumination) este o tehnologie de producție care mută electronica din fața senzorului, unde blochează lumina, în spatele său. Sony este printre primele companii care au utilizat această tehnologie, iar HX-100V include una din cele mai performante implementări.

Revenind la performanța în utilizare, chiar și pentru un ochi neexperimentat, HX-100V este incredibil de rapid. Și în practică, nu doar în specificații, într-o secundă poate face 10 declanșări pentru a genera imagini la rezoluția maximă de 16,2 megapixeli. Pe lângă performanța cu un timp de expunere foarte mic, adevărata valoare este realizarea de expuneri succesive extrem de rapide pe care aparatul le suprapune într-un timp foarte scurt pentru a realiza imagini surprinzătoare. Interesant este că implementarea acestei funcții nici măcar nu este limitată la imagini statice sau scenarii cu lumină scăzută. Indiferent de context, în modul Intelligent Auto, dacă HX-100V simte că rezultatele ar putea fi mai bune după mai multe expuneri, face respectivele expuneri. Scopul final este minimizarea până la dispariție, în multe cazuri, a nivelului de zgomot și obținerea unor contururi foarte bine definite în fiecare cadru. În cazul scenelor cu elemente în mișcare rezultatele sunt mai impresionante datorită faptului că, deși sunt realizate mai multe expuneri, rezultatul respectivelor expuneri este suprapus pentru obținerea unui fundal cât se poate de detaliat și fără zgomot, elementul în mișcare afișat fiind păstrat dintr-o singură expunere.

Pentru amatorii de imagini panoramice, HX-100V dispune de câteva moduri de captură care încep cu Sweep. Pe lângă panoramele obișnuite din mai multe expuneri care pot pleca de la o poză wide sau 4:3, aveți opțiunea de captură 3D, atât sub forma unui singur ca-



dru, cât și panoramă și posibilitatea de captură HR Panorama. Acesta din urmă vă obligă să țineți aparatul pe verticală și să-l mișcați din această poziție spre stânga sau spre dreapta. Partea bună este că imaginea rezultată are o rezoluție de 10.480 x 4.096 și este „lipită" extrem de bine. Dacă aveți deja un aparat care realizează panorame și vreți să comparați unghiul care poate fi surprins, în modul Sweep Panorama, HX-100V se oprește la 183 de grade.

Pentru cei care nu au încredere în modul auto, dar își doresc o ușurință sporită de utilizare, HX-100V are 13 moduri de scene preselectabile. Intelligent Auto+ și Intelligent Auto fac o treabă foarte bună în a recunoaște scena și a activa modul corespunzător. Între cele două moduri chiar dacă ar putea fi diferențe mai mari, personal am sesizat prezența expunerilor succesive și a modului multi shot doar în Intelligent Auto+. Dacă sunteți utilizatori avansați de aparate foto și nu puteți trăi fără setări manuale, HX-100V vă oferă un control complet asupra diafragmei, timpului de expunere, focusului, balansului de alb și ISO-ului. Nu trebuie decât să activați modul complet manual sau unul din celelalte moduri avansate. GPS-ul și busola reprezintă alte două detalii atractive legate de acest model. Astfel, fiecare imagine va fi geotagged (va avea coordonatele GPS asociate), iar în meta se va înregistra orientarea aparatului la momentul capturii. Tot pentru entuziaști, HX-100V vine cu un view finder, pe lângă LCD, însă acesta este electronic, nu „adevărat". Practic, prin view finder vedeți un display mai mic care, pe lângă conținutul din fața obiectivului, mai afișează și alte câteva informații. Legat de volumul de informație care poate fi afișat, view finder-ul electronic are o rezoluție de 67.200 pixeli, în timp ce ecranul rabatabil cu diagonală de 3 țoli afișează 921.000 pixeli.

HX-100V filmează extrem bine Full HD, în două moduri 50p sau 50i, iar în funcție de preferințe poate coda conținutul în AVCHD sau MPEG-4 AVC/H264. Legat de stocare, puteți salva conținutul captat pe carduri SD, SD HC, SD XC și Memory Stick Duo.

Ofertant: Partenerii Sony **Preț:** 2000 lei





ASUS EEE Pad Slider SL101

Un alt fel de tabletă

Într-un ocean de tablete, ASUS se diferențiază de restul producătorilor. Anunțat la CES la început anului, pe lângă Transformer, care este un real succes nu doar în țara noastră, EEE Pad Slider (sau ASUS SL101) încearcă o altă abordare a conceptului de tabletă și are toate șansele să fie una inspirată.

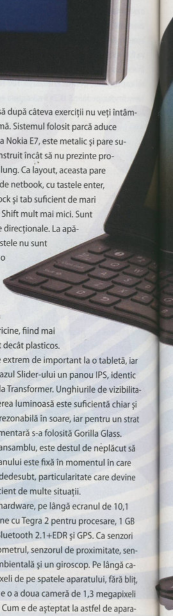
Deși aparent are multe în comun cu ASUS Transformer, Slider-ul amintește un pic de smartphone-urile cu tastatură glisantă pe care o scoteai în caz de nevoie. Acestea, ca și tableta de față, chiar dacă erau mai masive, aveau un public reprezentat de cei care nu s-au obișnuit niciodată să tasteze pe o tastatură virtuală. Da, e atractiv să navighezi pe internet sau să te joci pe o tabletă dând din degete, însă sesiunile prelungite de tehnoredactare nu sunt pentru toată lumea, mai ales dacă vorbim de utilizarea unor taste desenate pe un ecran. Printre cei care au această mentalitate a sperat ASUS să-și găsească nișa cu SL101.

Legat de folosirea termenului masiv mai sus, e suficient să aveți în vedere grosimea de 17,7 mm și greutate de 886 grame ale Slider-ului, în condițiile în care iPad-ul are 8,8 mm și 613 grame. Să fie oare aceste caracteristici motive pentru a nu îmbrățișa acest produs? Nu cred. Cum ziceam, într-o piață în care prioritare sunt dispozitivele subțiri și ușoare, Slider-ul a apărut ca o alternativă cu elemente din două lumi: o tastatură fizică - pentru cei care fac mai greu tranziția de la un notebook sau netbook către o tabletă și care chiar vor să lucreze ceva în deplasare, și un ecran IPS de 10,1 inchi sensibil la atingere - pentru a nu pierde nimic din experiența de utilizare a unei tablete ca multe altele pe piață. Legat de variantele de achiziție, chiar dacă în ceea ce privește interiorul nu există mai multe variante de Slider, la exterior puteți alege între o versiune cu partea inferioară albă și una cu partea inferioară de culoare maro. Partea inferioară implică spatele dispozitivului și tastatura. Singura excepție e că dacă în cazul variantei maro și tastatura are aceeași culoare, în cazul versiunii albe, tastele sunt gri. Dacă ar fi să facem o sugestie, căutați versiunea mai închisă la culoare, nu de alta, dar plasticul alb este predispus la acumulat praf și mizerie, indiferent câtă grijă aveți în utilizare.

Legat de design, trecând peste grosime și greutate, EEE Slider arată din față cam la fel cu orice altă tabletă, având dimensiuni similare cu concurența. Ca dimensiuni în milimetri aferente SL101 vorbim de 273 x 180 x 17,7. Ca materiale folosite predominant e plasticul. Deși carcasa integrează elemente de mai multe culori, mate, cromate sau lucioase, senzația este de un tot unitar creat cu atenție pentru detaliu. Din același motiv dispozitivul este confortabil de ținut în mână și pare stabil. Singurul dezavantaj ar fi că, după un timp nu foarte lung, cele aproape 900 grame încep să deranjeze.

La capitolul conectică, deși ASUS a încercat să nu omită mai nimic, din păcate pentru entuziaștii internetului de la operator, cel puțin momentan Slider-ul vine fără 3G. Practic, pe lângă o mufă inerentă de căști, aveți un slot Micro SD (până la 64 GB) cu care să puteți extinde cei 32 GB de spațiu integrați, un port mini HDMI și un USB 2.0 de dimensiune obișnuită. Respectivul port USB este extrem de util deoarece, pe lângă un mediu de stocare precum un stick sau hard disk extern, puteți conecta un mouse, cu fir sau wireless. La acest capitol este o plăcere să joci Angry Birds cu mouse de gaming pe Slider. Ca butoane pe lateral există, pe lângă cele două aferente ajustării volumului, un buton de power on care funcționează și pentru închiderea ecranului și un buton destul de accesibil pentru repornirea rapidă a dispozitivului. Deși nu mi s-a blocat niciodată, acesta din urmă este o adiție plăcută la butoanele unei tablete.

Tastatura ascunsă sub ecran inițial pare destul de ciudat de scos, însă după câteva exerciții nu veți întâmpina nicio problemă. Sistemul folosit parcă aduce aminte de cel de la Nokia E7, este metalic și pare suficient de bine construit încât să nu prezinte probleme pe termen lung. Ca layout, aceasta pare apropiată de una de netbook, cu tastele enter, backspace, caps lock și tab suficient de mari și cu tastele Ctrl și Shift mult mai mici. Sunt de apreciat tastele direcționale. La apăsare, chiar dacă tastele nu sunt zgomotoase și au o cursă potrivită, materialul folosit nu știu dacă va fi o încântare la atingere pentru oricine, fiind mai degrabă cauciucat decât plasticos.



Ecranul este extrem de important la o tabletă, iar ASUS a folosit în cazul Slider-ului un panou IPS, identic aparent cu cel de la Transformer. Unghiurile de vizibilitate sunt bune, puterea luminoasă este suficientă chiar și pentru o utilizare rezonabilă în soare, iar pentru un strat de protecție suplimentară s-a folosită Gorilla Glass. Legat de întregul ansamblu, este destul de neplăcut să vezi că poziția ecranului este fixă în momentul în care scoți tastatura de dedesubt, particularitate care devine deranjantă în suficient de multe situații.

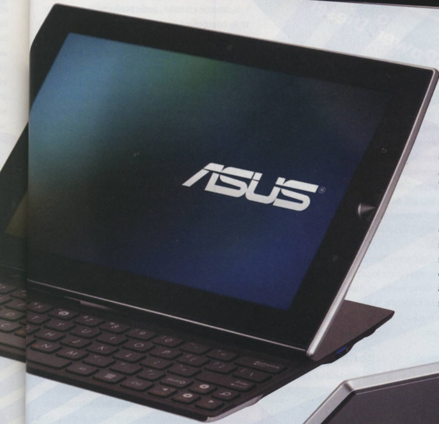
La capitolul hardware, pe lângă ecranul de 10,1 țoli, ASUS Slider vine cu Tegra 2 pentru procesare, 1 GB RAM, Wireless N, Bluetooth 2.1+EDR și GPS. Ca senzori nu lipsesc accelerometrul, senzorul de proximitate, senzorul de lumină ambientală și un giroscop. Pe lângă camera de 5 megapixeli de pe spatele aparatului, fără bliț, pe partea frontală e o a doua cameră de 1,3 megapixeli pentru video chat. Cum e de așteptat la astfel de apara-

te, imaginile obținute cu camera nu sunt deosebite decât în condiții perfecte de iluminare. În altă ordine de idei, pentru a face o poză, în lipsă de altceva, este suficientă. Bateria din SLIDER, cum se obișnuiește la aproape toate produsele de acest tip, nu este detașabilă, este Li-Ion și, chiar dacă nu se apropie de iPad (10 ore) ca autonomie, aceasta îi oferă lui SL101 între 7 ore și 7 ore și jumătate de viață la o singură încărcare.

Ca sistem de operare, ASUS Slider vine cu Android Honeycomb 3.1, cu un iminent upgrade la 3.2. Legat de această versiune, ASUS nu s-a grăbit să particularizeze interfața sau să încarce aparatul cu aplicații proprietare și a făcut foarte bine. Tableta răspunde foarte bine la comenzi, are suport pentru Android Market și vă puteți descărca orice aplicație, mai ales acum că există suport și pentru România și prețurile vă apar în lei, și în foarte puține ocazii îți dă sentzația că aștepți după ea.

Mai rămân testele. Astfel dacă vreți să comparați performanța tabletei ASUS Slider cu orice ACER Iconia TAB A500, de exemplu, gândiți-vă că în Quadrant Standard a obținut 1544 față de cele 1549 puncte ale ACER. În Linpack Multi-thread în 3,08 secunde a obținut 54,781 MFLOPS, în timp ce A500 în 3,44 secunde a obținut 50,544 MFLOPS. În același test, în Single-Thread, în 2,73 secunde a obținut 30,663 MFLOPS, în timp ce Iconia TAB în 2,88 secunde a generat 19,129 MFLOPS. În RealPi timpul necesar calculării unui PI cu un milion de zecimale pe ASUS EEE Pad Slider a fost identic cu cel de pe ACER A500: 330,36 secunde. Ultima versiune de Sunspider Javascript 0.9.1 pe un iPad 2 a ajuns la final în 2040,2 ms, iar pe Iconia Tab A500 s-a finalizat în 2259,2 ms și pe noul ASUS Slider în 2159 ms.





Dacă ar fi să tragem linie, ASUS EEE Pad Slider SL101 este o tabletă neobișnuită, însă reușește să fie deosebită și atractivă, din păcate nu pentru toată lumea. Ca performanță este foarte bună, ca design arată foarte bine, însă cele câteva sute de grame în plus la care se adaugă și câțiva milimetri la grosime s-ar putea să nu-i atragă pe cei care voiau să aleagă între iPad 2 și Galaxy TAB 10.1. Slider-ul se adresează celor care vor să facă trecerea la o tabletă, dar le e greu să se despartă de un mouse și o tastatură.



Ofertant: Partenerii ASUS **Preț:** 2299 lei

■ **Alexandru Puiu**

TrackIR 5

Dai un ban, dar vezi în spate



Vector Pro prins de şapca mea cea nouă...

Poate vă mai amintiţi că, în urmă cu un an şi ceva, am publicat un articol despre FreeTrack, un software gratuit care putea fi folosit împreună cu un webcam pentru a urmări mişcările capului unei persoane aflate în faţa camerei video respective. Aceste mişcări erau, în timp real, transmise computerului, astfel încât se putea controla mişcarea capului unui personaj din joc cu ajutorul mişcărilor capului unui jucător. Era necesar doar să-ţi pui în frunte, pe cozorocul unei şepci, unul până la trei leduri cu emisie în infraroşu, alimentate pe diverse căi (inclusiv de la baterii), a căror mişcare, sincronă cu cea a capului pe care erau „montate", era detectată de camera web şi interpretată de software, care transforma informaţiile în date de poziţionare a capului pe care le transmitea jocului rulat în acest timp.

Folosul unei asemenea instalaţii soft şi hard este cât se poate de limpede: în simulatoare aviatice şi auto, ajută enorm la obţinerea de informaţie esenţială, în timp real, prin mişcările capului jucătorului, care poate privi, astfel, în orice direcţie. Într-un simulator aviatic, în timpul luptei aeriene, a privi permanent către inamic este esenţial, iar viteza în căutarea inamicului pe cer poate face diferenţa între viaţă şi moarte. Într-un simulator auto, a putea privi către oricare din oglinzile retrovizoare, ce nu încap toate în vederea normală din cockpit, este posibil cu ajutorul unui astfel de dispozitiv de detectare a mişcării capului jucătorului. Iar în duelurile „umăr la umăr" de pe circuit, este foarte util a putea privi către partea în care concurenţii tăi încearcă să preseze o depăşire. Şi în shooter-e un sistem precum FreeTrack este util, dar, din păcate, foarte puţine titluri oferă în mod nativ suport pentru o asemenea facilitate, adică numai trei: ARMA, ARMA 2 (+ expansion-urile) şi America's Army.

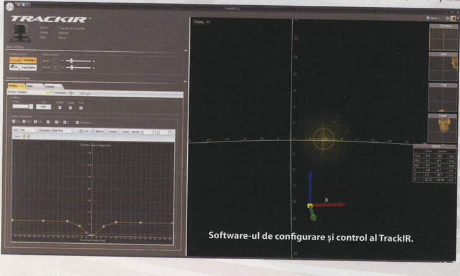
Însă FreeTrack nu face decât să se grefeze pe suportul oferit de anumite jocuri, inclusiv simulatoare aviatice şi de racing, pentru un dispozitiv apărut cu mult înaintea sa, care a deschis şi pavat drumul folosirii detectării mişcării capului pentru titlurile de PC. Este vorba despre TrackIR, dezvoltat de Natural Point.

Hardware şi ergonomie

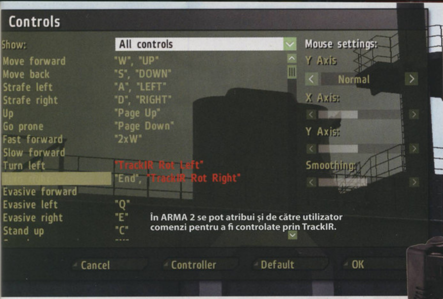
Cum s-ar spune, TrackIR este tatăl lor, care de peste 10 ani aduce noi şi noi versiuni ale tehnologiei sale de detecţie a mişcării, perfecţionând-o în permanenţă. Pe biroul meu a ajuns a cincea generaţie a dispozitivelor TrackIR, numită, nu vă miraţi excesiv: TrackIR 5. În pachetul, ce poate fi acum achiziţionat şi de la distribuitorul din România al Natural Point, se află o cameră video în infraroşu, care este senzorul sistemului TrackIR, şi un mic cadru, pe care se află dispuse trei suprafeţe reflectorizante.

Mi-a plăcut foarte mult ergonomia în designul camerei cu infraroşu. În primul rînd, baza acesteia este astfel concepută încât poate fi aşezată pe orice suprafaţă, dar şi prinsă de muchia superioară a feţei unui monitor, indiferent de forma sa, sau dacă acesta este CRT ori LCD. Camera IR propriu-zisă este detaşabilă de bază, de care se prinde cu ajutorul unui mic, dar puternic, magnet. Soluţia este ingenioasă atât prin aceea că face imposibilă ruperea mecanică a ansamblului – existând posibilitatea întotdeauna ca din neatenţie să te împiedici de cablul USB al camerei IR şi să tragi de acesta – dar asigură şi posibilitatea reglării lejere a poziţiei camerei IR atât pe orizontală, cât şi pe verticală. În plus, pe lângă senzorul infraroşu şi patru leduri care emit lumină în infraroşu, camera Track IR 5 mai este dotată şi cu două leduri normale, amplasate câte unul de o parte şi de alta a sa. Aceste leduri oferă, pe baza unui simplu cod de culori – în verde şi roşu – informaţii asupra funcţionării sistemului TrackIR.

Cadrul aflat alături de camera IR este destinat a fi prins de cozorocul unei şepci, ce trebuie purtată în timpul jocului de către utilizator. Pe acest cadru, numit de producător Vector Pro, sunt lipite trei benzi de material reflectorizant faţă de radiaţia infraroşie, care sunt detectate de senzorul camerei. Poziţia acestor trei benzi ajută sistemul TrackIR la determinarea în timp real a mişcărilor capului celui care poartă cadrul. Acesta este realizat dintr-un aliaj metalic elastic, foarte uşor – practic, prezenţa lui nu este sesizabilă de către utilizator. O singură observaţie am de făcut: este bine să aveţi la dispoziţie o şapcă cu cozorocul mai subţire, ceea ce va uşura considerabil ataşarea fermă şi fără probleme a cadrului. Din fericire, eu nu aveam o astfel de şapcă, fapt pentru care am ieşit să caut aşa ceva prin oraş, unde am găsit exact ceea ce îmi trebuia, ba chiar mai mult decât atât – o şapcă oficială Shell & Audi Sport „24 Heures du Mans 2008", cu cozoro-



Software-ul de configurare şi control al TrackIR.



În ARMA 2 se pot atribui şi de către utilizator comenzi pentru a fi controlate prin TrackIR.

Sistemul de prindere al TrackIR 5 de monitor este unul foarte practic.



cul (şi obrazul) subţire. Lucky me!

Sub acoperire

În pachetul TrackIR 5 nu se află un CD cu drivere şi software, ci un carton de dimensiunea unui CD pe care este inscripţionat îndemnul adresat utilizatorului de a se duce pe site-ul www.naturalpoint.com, de unde îşi poate descărca respectivele drivere şi softwareul aferent. Am fost plăcut surprins de această opţiune a producătorului, deoarece mi se pare o prostie şi o pierdere de bani să primeşti CD-uri cu drivere în ziua de azi, când, oricum, trebuie să descarci update-uri de pe site-urile diverşilor producători de hardware şi software.

Aşa că m-am dus pe site-ul Natural Point, unde am găsit versiunea 5.1.3, cea mai recentă (din 18 martie 2011), a softului de control şi configurare a sistemului TrackIR 5, ce conţine şi driverele necesare funcţionării camerei USB cu infraroşii din pachet. Totul s-a instalat şi a mers perfect din prima, atât sub Windows 7 64 bit, cât şi sub Windows XP SP3 32 bit.

Ajuns în acest punct, am pus camera TrackIR pe muchia de sus a monitorului meu LCD, unde s-a aşezat perfect stabil. Apoi m-am aşezat pe scaunul de la birou şi mi-am pus pe cap şapca cea nouă cu cadrul Vector Pro prins de cozoroc. Imediat, pe camera TrackIR s-a aprins un led verde, din cele două laterale, ceea ce indica faptul că sistemul TrackIR a detectat prezenţa unui cadru Vector Pro şi că este gata de folosire. Am început să mă învârt şi să mă întind în scaun, încercând să văd care sunt poziţiile limită ale capului până la care TrackIR detectează o reflecţie validă dinspre cadrul Vector Pro. Atât în faţă, cât şi în lateral, spaţiul este suficient de mare pentru o folosire comodă – practic, eşti complet „acoperit" de camera TrackIR la o folosire normală, din scaunul unui birou sau chiar de la un cockpit aşezat în faţa unui televizor în sufragerie. Iar asta pentru că unghiul de acoperire al camerei TrackIR este de 51,7°, pînă la o distanţă de maximum 1,5 metri.

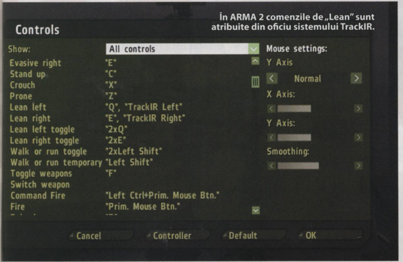
Software şi configurare

Înainte de folosirea într-un joc este necesar să porniţi software-ul TrackIR. Acesta trebuie să ruleze în permanenţă în background, pe timpul folosirii sistemului TrackIR în jocuri. Softul TrackIR oferă funcţii extinse de configurare, cu posibilitatea de salvare a acestora pentru fiecare joc cu care îl folosiţi, în parte. Printre cele mai importante funcţii configurabile sunt viteza de deplasare a capului virtual şi finețea acestei deplasări – doi parametri ce au efect global, deasupra oricăror alte setări. Există, însă, şi posibilitatea de a seta sensibilitatea sistemului TrackIR în raport cu unghiul de rotaţie a capului sau cu deplasarea acestuia. Astfel, se pot uşor trasa curbe ale acestei sensibilităţi, în aşa fel încât, spre exemplu, capul virtual să se rotească mai puţin atâta timp cât capul real se mişcă sub un unghi mic, central, dar mai mult când acest unghi este depăşit. O asemenea setare este de folos, deoarece permite ca sistemul să nu reacţioneze excesiv la mişcări întâmplătoare, necontrolate ale capului real, dar să intre în funcţionare la mişcările făcute cu o amplitudine un pic mai mare, tocmai pentru a privi într-o anumită direcţie în joc. Pe această cale, nu ajungeţi să vă înţepenească gâtul pentru că încercaţi să staţi cât mai rigizi pentru a menţine stabil capul virtual. TrackIR se poate folosi cu relaxare.

Mi s-a părut foarte util şi faptul că software-ul TrackIR permite trasarea liberă a curbelor de sensibilitate pentru toate axele de mişcare a capului, atât la rotaţia faţă de axa verticală şi cele două axe orizontale, cât şi la



Race On – privind la retrovizoare cu TrackIR.



În ARMA 2 comenzile de „Lean" sunt atribuite din oficiu sistemului TrackIR.



TrackIR 5 – vedere frontală.



IL-2 Sturmovik – mult mai bine cu TrackIR 5.



ARMA 2 așa cum îl puteți vedea numai cu TrackIR.

translația în raport cu aceste trei axe. Practic, există o libertate completă de configurare a sistemului, pentru oricare din mișcările capului în spațiul tridimensional real.

Software-ul TrackIR include și o fereastră de vizualizare a mișcărilor capului virtual, în care puteți vedea în timp real efectele setărilor pe care le-ați efectuat – există în această fereastră și un sistem de referință sferic ce vă pune la dispoziție repere vizuale măsurate în grade. Dar, lucru cel mai important pentru mine, la primul contact cu această fereastră, a fost viteza uluitoare de reacție a sistemului TrackIR, precum și finețea și precizia în detectarea mișcărilor capului jucătorului. Pe bune, am fost uimit și entuziasmat, totodată, de eficacitatea TrackIR, deoarece eram obișnuit cu FreeTrack, care, deși își face treaba binișor raportat la costurile pe care le implică, lasă de dorit în funcționare.

Să mă explic: FreeTrack reacționează semnificativ mai lent decât TrackIR, are un lag deloc neglijabil, dar cu care te obișnuiești treptat, dacă nu ai de ales. Apoi, FreeTrack nu este la fel de precis în detecția mișcărilor capului real, nici nu are aceeași finețe. Mai mult decât atât, trebuie să fii atent la condițiile de luminozitate din incinta în care folosești FreeTrack, pentru a ajusta reglajele softului și camerei web în așa fel încât detectarea ledurilor IR să se facă optim. Asta ca să nu mai pomenesc chiar de deranjul de a-ți construi propriul sistem de leduri IR și de a-l alimenta, de la baterii, transformator sau un port USB – unii dintre noi suntem mai comozi. Și mai intră în calcul, aici, și consumul de procesor, de care nu trebuie să uităm. Pe un procesor Intel Q6600 Freetrack are o ocupare de CPU de pînă la 8-9%, nu tocmai de neglijat, iar asta la o rezoluție a tracking-ului de 352 x 288 și 29 FPS.

Pe de altă parte, sistemul TrackIR nu a ocupat deloc procesor – cel puțin nu în cantitate măsurabilă cu monitorul de sistem din Windows 7 – iar asta la o rezoluție a detecției mișcării de 640 x 480, cu o frecvență a cadrelor de detecție de 120 FPS! Impresionant, fără îndoială, dar aici se află, cu certitudine, și explicația detecției precise, fine, extrem de rapide, de care dă dovadă TrackIR 5. De altfel, producătorul oferă cifra de 9 milisecunde ca viteză de reacție a acestui sistem, o valoare impresionantă, la rândul ei.

Perfect

Întâi m-am dat în Race 07 folosind TrackIR. Perfect! Repet: perfect! Parcă eram în cockpit-ul automobilului, nu simțeam nici o diferență. Reacția sistemului TrackIR este instantanee, precisă, naturală. Apoi am intrat în netKar Pro v1.3 (da, l-am cerut și l-am primit zilele astea la test) – iarăși, totul a fost impecabil.

Apoi l-am chemat la mine pe Radu, împreună cu care alcătuiesc entitatea editorială Ștefan aPIIIG. I-am instalat IL-2 Sturmovik 1946, i-am pus șapca cu Vector Pro pe cap și i-am spus: „Zboară puiule, zboară!". Fața absolut încântată, ușor atinsă de regret, cu care Radu a plecat seara târziu de la noi, precum și faptul că un om atât de serios și atent la detalii mi-a mulțumit că i-am dat ocazia să încerce TrackIR-ul, mi-a spus despre acest sistem mai mult decât mi-am putut da eu seama prin proprie experiență.

Radu mi-a spus că s-a acomodat foarte repede cu controlul vederii pilotului prin TrackIR, după care totul a decurs foarte natural, ca și cum ar fi fost în carlinga reală și se uita în jur după inamici. A simțit că astfel îi este mult mai ușor decît folosind hat-ul de pe joystick. Specific aici faptul că, în unele simulatoare aviatice, hat-ul nu acoperă toate unghiurile de vizibilitate, vederea către câteva dintre acestea trebuind fi atribuită ca shortcut unor butoane de pe joystick.



Ofertant: Partenerii Asesoft Distribution **Preț:** 699 lei

Folosirea sistemului TrackIR a eliberat tocmai aceste butoane de pe joystick, inclusiv hat-ul, pentru a fi folosite la alte comenzi – avantaj deloc de neglijat, alături de cel al naturaleței, preciziei și vitezei crescute în detectarea și urmărirea cu privirea a inamicului.

Dintre shooter-ele First Person, puține oferă suport nativ pentru TrackIR. Dar acestea, anume ARMA, ARMA 2 + expansion-urile, America's Army, sunt din categoria simulatoarelor militare, motiv pentru care TrackIR chiar își dovedește utilitatea. Concret, când ești la conducerea unui vehicul sau pilotezi un aparat de zbor ori o ambarcațiune, TrackIR te ajută să privești perfect normal în jur. Pe deasupra, tot TrackIR te ajută să privești mult mai rapid într-o direcție, când ești echipat cu puști grele, aruncătoare de grenade și altele asemenea. Iar asta deoarece nu există o încetinire la rotirea capului în joc, dar există o încetinire la rotirea corpului, cînd ai armament greu. Or, fără TrackIR, dacă nu atribui taste speciale mișcării capului, vederea în joc se poate roti numai prin rotirea întregului corp – care este lentă, și cu atât mai lentă cu cât ai armament mai incomod. Practic, TrackIR te scapă de grija folosirii unor taste în plus, în focul luptei, oferindu-ți atât libertate și naturalețe în mișcarea capului din joc, cât și viteză în observarea unui sector de tragere foarte larg. Dacă doriți să priviți „pe după colț", vă deplasați capul ușor în lateral, prin translație. Dacă doriți să faceți un zoom, și aceasta se poate, prin mișcarea spre în față a capului, tot prin translație – la zoom, însă, folosirea clicului dreapta în ARMA 2 mi s-a părut mai rapidă.

Experiența mea de folosire a sistemului TrackIR 5 a fost una foarte plăcută, în care comoditatea s-a îmbinat impecabil cu aspectele practice ale gameplay-ului. Este adevărat, costul acestui sistem nu îl face tocmai accesibil în România – mi se pare numai mie sau e cam prea mare diferența între prețul din magazinul online al producătorului și cel la care produsul poate fi găsit la noi în țară? Dar, pentru pasionați, TrackIR 5 „își face banii", pentru că aduce cu siguranță un mare plus în gameplay și imersiune.

Vizitați, însă, și site-ul Natural Point, unde veți găsi o ofertă la jumătate de preț față de costul acestui sistem în România, dacă alegeți versiunea mai veche, TrackIR 4: Pro. Deși nu are performanțele 5-ului, TrackIR 4: Pro a fost și este în continuare folosit bine mersi de foarte mulți jucători; dacă simțiți un pic și cu buzunarul, se poate ca experiența de joc să fie la fel de mulțumitoare.

On-line: www.naturalpoint.com

Marius Ghinea


Librăria CHIP ONLINE ro
COMANDĂ ONLINE CĂRȚILE
ȘI AI PÂNĂ LA 20% REDUCERE*
Editura Polirom
COSMIN VÂRLAN
ActionScript 3.0
Programare Web în Flash și Flex
37.79
44.95
Editura Polirom
Dorel Lucanu • Mitică Craus
PROIECTAREA ALGORITMILOR
32.52
36.95
Fotografia de natură
CU APARATUL FOTO DIGITAL
46.32
57.90
Editura Casa
Ana Întuneric, Cristina Sichim, Daniela Tarasă
APLICAȚII WINDOWS în VISUAL C#
2008 EXPRESS EDITION
Aplicații cu baze de date SQL Server 2008
20.21
22.96
Editura Polirom
77.39
87.95
Marin Fotache
SQL
Dialecte DB2, Oracle, PostgreSQL și SQL Server
Editura Polirom
Editura Polirom
Ghid de fotografie digitală
48.63
54.95
SABIN BURAGA
PROGRAMAREA ÎN WEB 2.0
26.94
Editura Polirom
Editura Polirom
INTRODUCERE ÎN PROGRAMAREA ORIENTATĂ-OBIECT
Concepte fundamentale din perspectiva ingineriei software
24.59
27.95
Editura Casa
FOTOGRAFIA DIGITALĂ cu aparate foto DSLR
46.32
57.90
Editura Litera
Michael Freeman
101 PONTURI ÎN FOTOGRAFIA DIGITALĂ DE BAZĂ
59.00
Secretele FOTOGRAFIEI DIGITALE pentru începători
46.32
57.90
Editura Casa
Editura Litera
MICHAEL FREEMAN
FOTOGRAFIA DE CALATORIE
27.92
34.90
Detalii pe www.chip.ro/librarie
*oferta valabila in limita stocului disponibil



Titlu Apocalipsa 2012

Autor Joseph E. Lawrence

Editura Nemira

2012: momentul de cotitură al istoriei omenirii, atât potrivit surselor antice, cât și științei moderne. Cât de aproape suntem de cataclismul ce ar putea șterge umanitatea din istorie?

La 2 septembrie 1859, a fost înregistrată cea mai puternică furtună magnetică ce a lovit vreodată Pământul. După toate calculele, istoria urmează să se repete în anul 2012 – însă cu o diferență uriașă: de data aceasta, dezastrul va fi de ordin colosal!

Datorită interconectării infrastructurilor de bază în societatea modernă, impactul unor fenomene cosmice severe poate spulbera într-o secundă toate sistemele socio-economice ale omenirii. Energia electrică stă la baza întregii tehnologii moderne – imaginați-vă efectele următoarei explozii solare asupra vieții voastre de zi cu zi! Imaginați-vă anul 2012 fără sistemele de transport și telecomunicații, privat de tranzacțiile bancare, de sistemele financiare și de serviciile guvernamentale. Un colaps fără precedent, imaginat în Apocalipsa 2012 de Joseph E. Lawrence!

„De când a început Era Spațială, în anii '50, activitatea solară a fost extrem de ridicată. Cinci dintre cele mai intense cicluri solare înregistrate vreodată au avut loc în ultimii cincizeci de ani."

David Hathaway, NASA's Marshall Space Flight Center.

CÂȘTIGĂTORII LUNII AUGUST

Cei cinci câștigători ai concursului NEMIRA, ediția august 2011, ce a avut ca premii **cinci romane Încleștarea regilor de George R.R. Martin**, sunt următorii: **Macovei Dan** din Timișoara, **Bălan Adrian** din Cluj-Napoca, **Rață Virgiliu** din Vidra, **Bidianu Dan Valentin** din Cluj-Napoca și **Țucu Mihail** din Topoloveni.

Info: Câștigătorii sunt rugați să contacteze redacția la adresa de e-mail emanuela.negura@3dmc.ro sau la numerele de telefon 0268.415.158, 0268.418.728

CONCURS LEVEL ȘI NEMIRA

Câștigă unul din cele cinci romane Apocalipsa 2012 de Joseph E. Lawrence răspunzând la întrebarea:

În ce an a fost înregistrată cea mai puternică furtună magnetică?

- 1927
- 1859
- 1989



Nume, prenume
Cod numeric personal
Str. Nr. Bl. Sc. Ap.
Localitate
Cod Poștal Județ
Telefon e-mail

Decupați talonul și trimiteți-l pe adresa 3 D Media Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Brașov. Data limită a concursului: 1 noiembrie 2011. Desemnarea câștigătorului se face prin tragere la sorți. Numele câștigătorului va fi publicat în ediția de luna decembrie 2011 a revistei.
Prin completarea și expedierea talonului se exprimă acordul dvs. ca informațiile conținute de talon să fie înregistrate și prelucrate de către editura SC 3 D Media Communications SRL în scop statistic, pentru trimiterea de comunicări comerciale proprii sau ale sponsorului concursului.

Recenzie film



A NAIBII DRAGOSTE

Eu nu știu niciun alt film extraordinar, în afară de Amelie, care să se încadreze pur în stilul comedie romantică. Fără acea dramă obsesivă peste care protagoniștii să fie nevoiți să treacă. Doar cu reacții calde și normale, interesant și inteligent, de la un cap la altul. Frumos și fermecător, dar nu excesiv de dulce. Comedii pure, da, știu, comedii-drame-romantice la fel. Comediile romantice și atât sunt însă cel mai greu gen de film de găsit și implicit (cred) de scris. Sunt atât de rare filmele bune de acest tip, încât le mai încerc din când în când pe cele care, cică, se încadrează, doar pentru a-mi reaminti cât de bun este titlul de mai sus, sau prin comparație, pentru că niciunul nu reușește să fie doar comedie romantică, Forest Gump și La Vita e Bella. Cred că până și notele date acestor tipuri de filme au ajuns să fie acordate diferit. Un 7.9 de la utilizatorii normali și un 77 de la critici pentru acest Crazy, Stupid, Love m-a păcălit din nou. Presupun că e ca diferența dintre un joc mic căruia îți vine ușor să-i dai un 9 și unul extrem de pretențios care, deși primește un 8.5, este de 10 ori mai important. C,S,L. este bun pentru tipul de film din care face parte, dar atât. Nimic cald în acest film, interesant sau inteligent în adevăratul sens al cuvântului. Doar o grămadă de actori buni, cu filme de 5 ori mai bune la activ, cărora nu pare să le pese prea mult de rolurile lor. Mă întreb cât din cele 50 de milioane de dolari s-au dus pe curu' lor? Numai gândul că au cheltuit atât pe un film care nu spune nimic mă enervează. Povestea este cea deja fumată de 100 de ori, cu despărțire, complicații, revenit la viață și recucerire. Două - trei secvențe îl ridică din mormanul de mediocrități de gen aruncate pe bandă, iar bunul simț își face și el apariția, surprinzător, după un început în care toate femeile nu sunt mai mult decât obiecte sexuale. Măcar nu sunt și proaste ca în Bridesmaids. Are totuși un atu, este cel mai bun film de acest tip din momentul de față de pe ecrane, așa că dacă trebuie… trebuie. Midnight in Paris nu se pune.

■ ncv

www.

giveupinternet.com/2010/03/20/children%E2%80%99s-drawings-painted-realistically-12-pics/

Dacă ai lua desenele unor copii de la grădiniță și ai încerca să le dai formă, ce ar ieși?



www.buzzfeed.com/todd-vanluling/dead-bodies-on-mount-everest

E fain să poți să spui că ai fost pe Everest. Ce e fain? Că poți să o spui. Alții au fost, dar nu se pot lăuda. Uită-te de ce.



ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre şi primeşti automat*
un **Card SDHC 4GB** sau **Cititor de carduri Image Mate All-in-one**.



Colecţia de cărţi CHIP Kompakt



mai multe detalii pe www.chip.ro/librarie

* Ofertă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.
Bonusul (Card SDHC 4GB sau Cititor de carduri Image Mate All-in-one) va fi trimis împreună cu revista din abonament.

Abonamente „BONUS"

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna:	Număr abonamente comandate	Preţ unitar abonament	Total (nr. abonamente x preţ unitar abonament)
CHIP cu CD - 6 apariţii			60,00 lei	
CHIP cu CD - 12 apariţii + **o carte din colecţia CHIP Kompakt la alegere**			101,98 lei	
CHIP cu CD - 12 apariţii + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			114,00 lei	
CHIP cu DVD - 6 apariţii			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariţii + **o carte din colecţia CHIP Kompakt la alegere**			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariţii + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariţii			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariţii + **o carte din colecţia CHIP Kompakt la alegere**			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariţii + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			144,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 6 apariţii			60,00 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariţii + **o carte din colecţia CHIP Kompakt la alegere**			107,98 lei	
FOTO VIDEO Digital - 12 apariţii + **BONUS** ☐ Card SDHC 4GB, ☐ Cititor de carduri Image Mate All-in-one			119,00 lei	
			Total general de plată:	

Completaţi online la adresa **http://www.chip.ro/librarie** talonul de abonament sau trimiteţi această pagină completată cu abonamentele alese şi cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plăţii (copie chitanţă, ordin de plată sau mandat poştal) pe e-mail la adresa **abonamente@3dmc.ro**, pe fax la numărul 0268-418728 sau prin poştă la adresa: Bădescu Ioana, OP2 CP4, 500530 Braşov. Pentru orice alte detalii suplimentare vă rugăm să ne contactaţi prin e-mail la abonamente@3dmc.ro sau la telefoanele 0268-418728, 0368-415003, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-418728.

Plata se poate efectua prin:

- plată online prin card de credit (mai multe detalii pe http://www.chip.ro)
- depunere de numerar la orice ghişeu BRD în contul 3 D Media Communications nr. RO78 BRDE 0805 V056 0497 0800 deschis la BRD Braşov
- ordin de plată în contul 3 D Media Communications (cod fiscal RO1099507) nr. RO71ABNA0800264100060476 deschis la RBS Bank Braşov
- pentru bugetari, plata se face în contul RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Braşov
- mandat poştal pe numele Bădescu, OP 2 CP 4 500530 Braşov

Denumirea firmei / C.U.I. ____
Nume, prenume ____
Vârstă ____ Ocupaţie ____
Str. ____ Nr. ____ Bl. ____ Sc. ____ Ap. ____
Localitate ____
Cod Poştal ____ Judeţ ____
Telefon ____ e-mail ____
Am plătit ____ lei în data de ____ cu mandatul poştal/ordinul de plată nr. ____
Am mai fost abonat, cu codul ____ Semnătura ____

Pentru operativitate, vă rugăm să completaţi online talonul la adresa www.chip.ro/librarie sau să trimiteţi talonul alăturat prin fax la 0268-418728 sau prin e-mail la abonamente@3dmc.ro

Identitatea operatorului de date: 3 D Media Communications SRL, General Manager Dan Bădescu. Completând acest formular sunt de acord ca informaţiile menţionate mai sus să fie prelucrate şi să fie introduse în baza de date a 3 D Media Communications SRL, să fie utilizate pentru acţiuni de marketing direct şi corespondenţă comercială. În conformitate cu prevederile art. 12-18 din Legea 677 din 2001 dispuneţi de următoarele drepturi: de informare, de acces, de intervenţie, de opoziţie, de a nu fi supus unei decizii individuale, de a vă adresa justiţiei. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactaţi, în scris, la adresa 3 D Media Communications SRL, OP2, CP4, 500530 Braşov, sau prin fax la numărul 0268-418728. 3 D Media Communications a fost înscrisă în registrul de evidenţă a prelucrării de date cu caracter personal al ANS-PDCP sub numărul 4702.


LEVEL
JOC FULL
A VAMPYRE STORY
7+
www.pegi.info
DVD-UL MAI CONȚINE
DEMO-URI, MOD-URI, FILME, IMAGINI,
DRIVERE, UTILITARE ȘI JOCURI EXTRA
10.2011
LEVEL DVD A VAMPYRE STORY
CERINȚE MINIME DE SISTEM
SISTEM DE OPERARE
PROCESOR
MEMORIE
PLACA VIDEO
DIRECTX
SPAȚIU PE HDD
DEMO
Curse of Slate Rock Manor
Darkboy
PES 2012
MODS
Storm v1.05 (Crysis)
MEDIA
FILME (HD)
Aliens: Colonial Marines
Assassin's Creed: Revelations - Animus Edition
Assassin's Creed: Revelations - GC
2011 Demo
Counter Strike: Global Offensive
Gears of War 3 - Gridlock
Gears of War 3 - Thrashball
Gears of War 3 - Trenches
Metro: Last Light - E3 Demo
RAGE
Star Wars: The Old Republic
XCOM - E3 Demo
IMAGINI
Dishonored
Hard Reset
Metro: Last Light
Prey 2
WALLPAPER
Dead Island
Deus Ex: Human Revolution
From Dust
Prey 2
Resistance 3
Warhammer 40k: Space Marine
SCREENSAVER
Robo-star vs. Space-wolf
DRIVERE
ATI Catalyst 11.7
NVIDIA ForceWare 280.26
ANTIVIRUS
AVG Free Edition 10.0
FREEWARE
7-Zip 9.20
ATI TrayTools 1.7 Beta
CCCP Codec Pack
RivaTuner 2.24c
Totally Free Burner 5.0
Nero 9 Free 9.4.12.3d
SHAREWARE
DAEMON Tools Lite 4.40.1.0127
EXTRA
Manual Joc Full
Lost Island (versiune completă)
Octodad v1.5.0 (versiune completă)
Red Eclipse: Supernova Edition (versiune completă)
Portal: No Escape - Film
LEVEL DVD Finder



Ultimul capitol dintr-o trilogie memorabilă.



Cât de negru îți este sufletul?



Joc de picioare. Episodul 12.



Joacă-te de-a Dumnezeu!

*Cu titlu informativ